

CONCOURS ATARI : GAGNEZ UNE CONSOLE XE COMPLETE

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

• GENIAL ! *SUPER HANG ON* SUR ATARI ST.

• PERSONAL COMPUTER SHOW : LA FETE DES JEUX.

• UN NOUVEL ORDINATEUR EST NE : LE *SINCLAIR PC200.*



HEBDOMADAIRE N° 15 - 29 SEPTEMBRE 1988



L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100 % Addictive
GOLD
LABEL
AWARD
Photos d'écran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00
No.1
Go For Gold..It's Totally
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine.
RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419



EDITO

Une semaine importante s'est achevée avec la fermeture des portes du Personal Computer Show de Londres, la plus grande manifestation anglaise dans ce domaine. Des nouveautés, il y en avait tellement qu'un simple numéro d'Arcades Hebdo ne suffirait pas à tout présenter. Nous reviendrons donc régulièrement, au fil de l'actualité, sur ces produits. Il est étonnant de noter le nombre de conversions de jeux de cafés prévues chez les uns et chez les autres... Souhaitons que cette tendance ne vienne pas trop à se généraliser, étouffant la créativité dans le monde du jeu sur micro.

La Rédaction

SOMMAIRE

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

2e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs



Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12



Tiger Road

Superman

GO !

Non, ce n'est pas le 4713ème lancement d'Ariane. Bien plus intéressant, c'est la boîte de softs qui nous annonce la conversion de **Tiger Road**, le coin-op de Capcom (à ne pas confondre avec Tiger Hell, qui n'est pas tout à fait dans le même créneau !). Cette simulation d'arts martiaux vous invite à endosser la peau de Lee Wong, le meilleur élève de Oh Rin, le senseï du Temple. Equipé de pied en cap (veste magique, chaînes, armes spéciales), Lee Wong doit libérer la Chine médiévale qui ploie sous le joug despotique du seigneur Ruy Ken Oh, lequel n'hésitera pas à employer tous ses sbires pour vous mettre des bâtons dans les roues.
Samouraïs, ninjas, sumos, géants et autres dragons, tout y passe ! Et tout ça devrait arriver en octobre sur toutes les machines valant la peine d'être programmées (non, pas sur PC ? Eh si, même sur PC !). La photo, elle, est celle du coin-op.

TYNESOFT

Ici, on mise sur **Superman**, ce héros qui n'avait pas encore été mis avec succès à la sauce micro semble avoir enfin réussi son envol. La démo qui tournait au PCS, sur Atari ST, laissait voir des graphismes corrects et une bonne animation. Pour le moment, nous ne pouvons pas vous parler de l'intérêt de ce jeu car nous ne disposons pas d'autre information.

Battle Valley

HEWSON

Cybernoïd II est, comme on s'en doute, la suite de Cybernoïd. Le jeu sera prêt à la fin septembre, sur tous les 8 bits mais déjà, la préversion que nous avons confiée à nos testeurs, permet de voir qu'il y a toujours autant d'armes sur le vaisseau et encore plus de monstres !

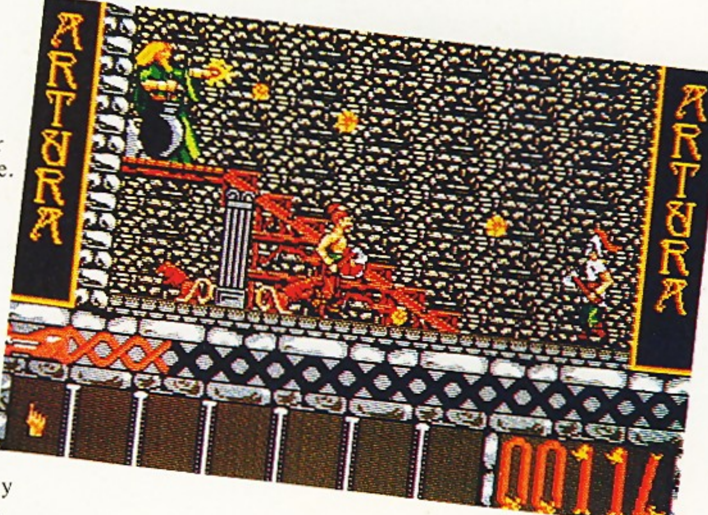
Zynaps est arrivé sur ST. Stéphane sera passé à la moulinette électropneumoatomique s'il ne livre pas son banc d'essai pour le prochain hebdo.

Ça s'appelle **Battle Valley**, c'est dans la gamme "budget" (Rack'it 2'99) de Hewson et c'est un jeu d'action et de combats. Employé par le gouvernement US comme mercenaire, tu dois intervenir pour neutraliser des terroristes qui détiennent deux missiles moyenne portée, et menacent de s'en servir pour obtenir la libération d'un des leurs.

GREMLIN

Vous nous aimez. J'le savais. Vous rappelez-vous **Artura** ? Oui, bien sûr, puisque vous avez lu Arcades n° 14. Je vous avais promis une photo sur ST de cette aventure-arcade. Je tiens mes promesses. Arcades Hebdo, le seul journal qui tienne ses promesses (NDRC : c'est bien ça, mon petit... Et tu fais ça pour ta promotion ?).

Dans **Butcher Hill**, avant d'atteindre cette fameuse colline, il faudra se trimballer à travers un paysage hostile. En fait, il y aura 3 tableaux : la rivière, la jungle et enfin, le village. Un jeu prévu pour décembre, sur CPC, C64, ST et Amiga.
Et très prochainement, si ce n'est avant, je vous présenterai encore d'autres nouveautés telles que Federation of Free Traders ou encore Ultimate Golf.



Artura



Tetra Quest

Major Motion

MICRODEAL

Eux, ils ne misent plus que sur Amiga et ST. Les prochains tests que vous verrez dans Arcades Hebdo concernent **Tetra Quest** (ST et Amiga) et **Major Motion** (Amiga). Le premier est basé sur une idée originale et ne fait pas seulement appel à l'adresse. Juste avant le commencement des premiers jeux intergalactiques, on découvre la disparition des 6 tablettes, représentant des Phœnix. Sans elles, les jeux ne peuvent commencer. Elles ont été brisées en 64 morceaux et éparpillées en 6 endroits différents. La suite, on la découvrira ensemble dans Arcades, test à l'appui.

Major Motion : faut la nettoyer, la route devant toi ! Heureusement, ta bagnole est équipée d'un bon armement et de gadgets dignes de James Bond. De l'action, il y en a, alors gaffe aux hélicos qui descendent pour t'attaquer et à tous les bâtons qu'on te mettra dans les roues. On vous le teste et on met les résultats au chaud !

EXXOS

Purple Saturn Day sera finalement le titre de ce jeu dont on vous parlait dans Arcades n° 13, sorte d'épreuves olympiques galactiques. Il est encore trop tôt pour vous parler des toutes premières animations que nous avons vues.

ERE INTERNATIONAL

Sur Amiga, on va pouvoir bientôt jouer au **Billard**... français. Une belle simulation, d'après ce que nous avons pu voir. On peut ajuster la position de la queue sur les boules et la force du coup à tirer. Ben voyons ! La position autour du billard, la vue en 3D ou 2D, des modes "démo" reproduisant des coups réellement joués sont d'autres caractéristiques de ce jeu.

Strip Poke Ere. Je ne sais pas si ça sera son titre. Il paraît que les graphistes voulaient s'essayer dans un strip poker. Connaissant leur talent, ce sera certainement pour le plus grand plaisir de nos yeux. Sortie prévue sur les 16 bits d'abord.

PUB TELE

Une rumeur court en Angleterre en ce moment : deux grandes compagnies de logiciel ludique s'apprêteraient à lancer, avant Noël, une campagne de pub **à la télévision** ! Activision et US Gold, pour ne pas les citer (débile comme expression, puisqu'on le fait quand même !) présenteraient respectivement **After Burner** et **Thunderblade**, deux des événements majeurs de la production de logiciels pour Noël. Et pourquoi pas, au pays de la publicité comparative, une petite guerre entre les deux ?!

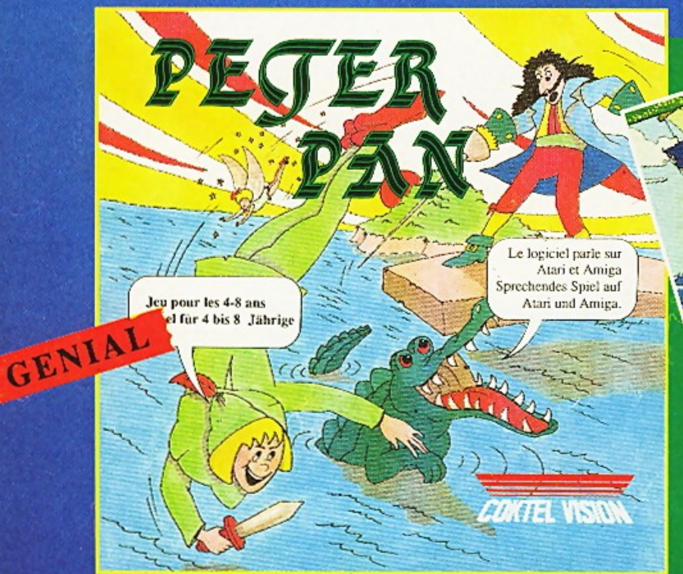
UN FASCINANT JEU DE STRATEGIE ET DE ROLE, RYTHME DE SEQUENCES D'ARCADE SAISISSANTES !!!

Choisissez votre héros et votre troupe et guidez-les vers la liberté...
Aux XVIII ème siècle, une plantation, des esclaves, un maître cruel, une milice redoutable, des chiens féroces, la nuit...
Au bout de la nuit, peut-être, la LIBERTE...

Et maintenant à vous de jouer et déjouer les pièges de cet enfert vert !

AMIGA . PC . AMSTRAD . ATARI . AMIGA . PC

Le Soft a ses Légendes



SPECIAL 4-8 ANS

JEU PARLANT *

PETER PAN A LA CONQUETE DE L'ECRAN



Ecran ATARI ST

*Ce jeu parlant (sur AMIGA et ATARI) a été spécialement conçu pour les 4-8 ans, il comporte un feuillet spécial "parents" pour aider les plus petits à ne rien perdre de cette merveilleuse aventure adaptée du conte de Sir J. M. Barrie.

ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO8 . ATARI . AMIGA . PC . AMSTRAD . TO



25 rue Michelet.
92 100 Boulogne
Tél : (16 1) 46 04 70 85.

○ Demande de catalogue : Joindre 2 timbres à 2,20 F

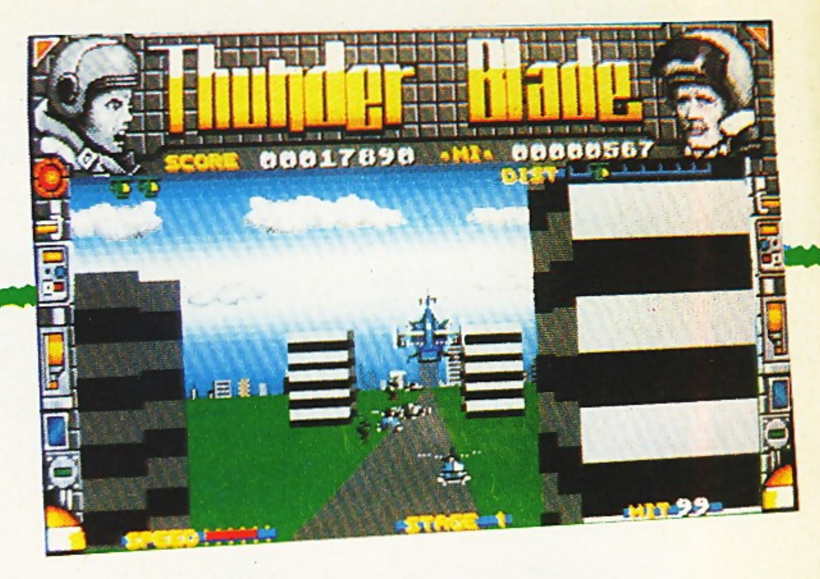
BON DE COMMANDE : NOM : **ADRESSE :**

FREEDOM: ○ Atari : 220f. ○ Amiga : 220f. ○ PC 5p : 220f. ○ PC 3p : 220f ○ Amstrad : 195f.

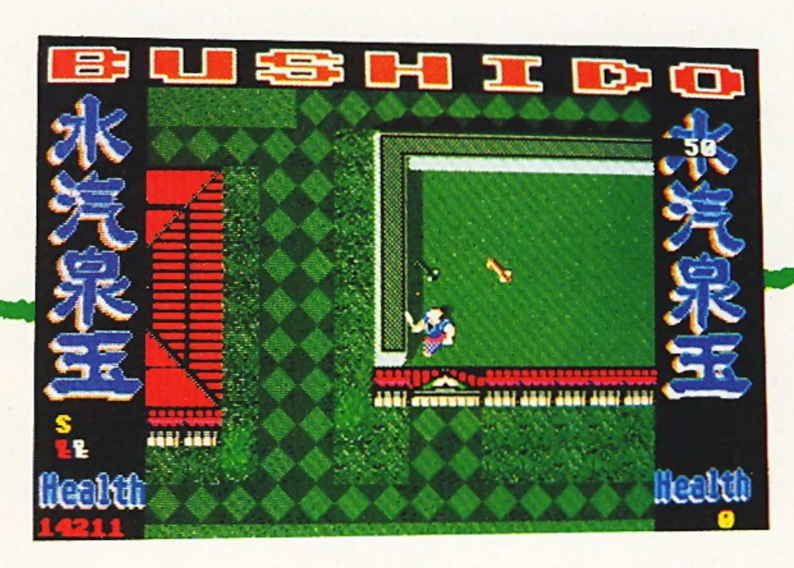
PETER PAN : ○ Atari : 195f. ○ Amiga : 195f. ○ PC 5p : 195f. ○ PC 3p : 195f ○ Amstrad : 165f. ○ T08 : 165f.

US GOLD

L'événement de la rentrée chez la firme anglaise, c'est bien sûr l'adaptation sur nos chères machines du célèbre coin-op **"Thunder Blade"**. Nous avons pu voir une working-version avancée sur Atari ST, qui comprend pour l'instant les trois premiers niveaux : le résultat est plus que prometteur et pourtant l'auteur (le programmeur de Starglider II, ça vous dit quelque chose ?!) doit améliorer de nombreux détails, notamment la vitesse ! Le graphisme des photos ci-contre va aussi être retravaillé (par exemple les immeubles). Le principe du jeu est très simple : vous dirigez un hélicoptère sur-armé (mitrailleuses, missiles) et vous devez tirer sur tous les méchants. Et il y en a des méchants : voitures blindées, tanks, hélicoptères, avions, en passant par les cuirassés ! Car l'originalité du jeu vient du fait que les perspectives changent suivant les tableaux : une fois, vous voyez l'hélico du dessus (style 1942) et dans un autre tableau, vous vous retrouvez derrière (style After Burner) et ainsi de suite... Vivement qu'il soit fini, qu'on puisse vous le tester !



A part ça doit aussi arriver vers octobre (entre autres) la version ST de **Bushido**, un nouveau jeu du style Gauntlet, où vous incarnez un courageux samouraï qui doit délivrer quatre malheureuses princesses enfermées dans un dédale d'environ deux cents tableaux ! Le graphisme et l'animation ont l'air tout à fait sympathiques, il y a tellement d'ennemis qu'on ne sait plus où donner de la tête (attention aux crampes !) et on retrouve tous les ingrédients classiques : dés, outres pour se remettre en forme, téléporteurs. Et on peut même rentrer à l'intérieur des pagodes du décor : le toit disparaît alors, révélant l'intérieur où l'on découvre souvent des objets intéressants !
Pour l'instant, la musique de présentation est un hit digitalisé de A-HA (et non pas d'INXS comme l'a écrit un de nos éminents confrères, qui est certainement plus informaticien que mélomane...) mais elle sera peut-être changée : vous voyez le rapport A-HA/Samouraïs, vous ? On peut jouer à deux, mais je ne crois pas que les délires à quatre seront implémentés, c'est dommage. Affaire à suivre...

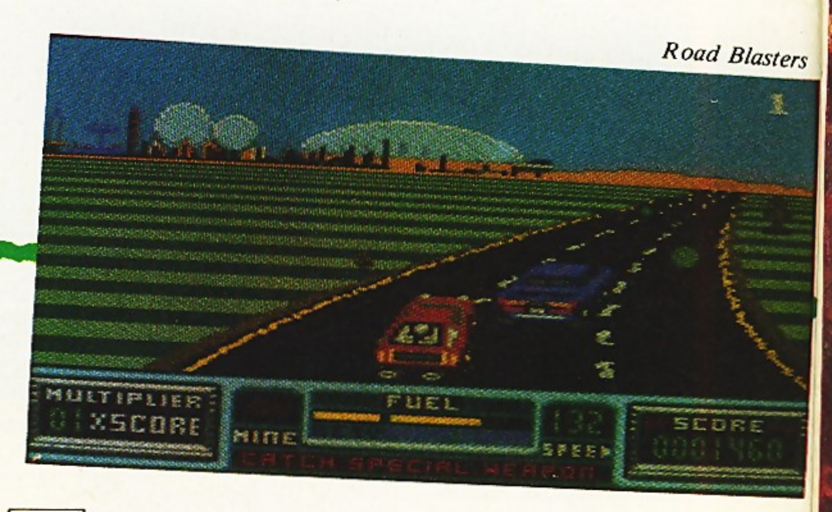


Sinon, et en bref, quelques nouvelles fraîches, elle est fraîche ma nouvelle, elle est bonne ma nouvelle ! **Road Blasters** est arrivé sur CPC (voyez plutôt la page "adaptations" tandis que les versions ST et Amiga sont prévues pour la fin du mois d'octobre. **Impossible Mission II** sort sur Amiga. (Ils en ont de la chance, les amigaistes !) ; mais la sortie de **Black Tiger** est encore repoussée (peut-être pour février si on a de la chance...).

Echelon, le petit dernier d'Access Software qui mêle un simulateur de vol en 3D vectoriel avec un jeu d'aventure et d'exploration est aussi prévu pour ce mois-ci, et aussi pour les huit bits : décidément, il n'y en a que pour eux ! Vous dirigerez un vaisseau spatial au 21ème siècle en mission d'exploration sur la planète Isis sur laquelle une patrouille de surveillance a repéré des événements bizarres... Pour les fans de chiffres, 36 zones sur la planète à explorer, 240 objets à ramasser et identifier : du travail en perspective ! Les lecteurs d'Arcades connaissent bien puisque la version C64 a été présentée en exclusivité dans le n° 7.

Le premier jeu choisi pour le Pepsi Challenge est **Mad Mix**, un jeu assez délirant dans un univers 3D et labyrinthesque peuplé de personnages dont les rôles et les capacités diffèrent : tout le monde a son propre caractère, c'est bien connu ! Quinze tableaux de chasse aux fantômes et aux monstres, un héros polymorphe et pas une minute à perdre si vous voulez être sélectionné ! (Ce mois-ci pour CPC, C64 et Spectrum).

Road Blasters




LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP
GUNSHIP™
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE
ENFIN SORTI SUR AMSTRAD CPC. K7 et DK
DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST
MICRO PROSE
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

INFOGRAMES

L'éditeur lyonnais fait la quête. Ah bon, j'ai mal compris. C'est le titre d'un jeu ? En fait, le titre exact est **La Quête de l'Oiseau du Temps** d'après la BD de Loisel et Letendre. Les quelques images que nous avons pu voir sont très jolies. Le jeu, du type aventure, fait appel à des écrans multifenêtres. Les sélections se font par icônes, pour déplacer les personnages, etc. Les graphismes sont très fins et sont l'œuvre de l'équipe des Passagers du Vent.

Opération Neptune n'est pas la suite d'Opération Jupiter. C'est une reprise de Bob Océans I avec davantage de stratégie dans le jeu. On attend pour voir.

Pour **Stuntman** et **Tintin** nous avons, à ce jour, assez peu d'éléments. Le premier jeu est une sorte de course, où même les cascades sont permises. La partie supérieure de l'écran défile horizontalement (on s'en serait douté !) et il est possible que des petites animations apparaissent sur la partie inférieure. Le second jeu met en scène le célèbre héros de Hergé dans une arcade-aventure où certaines séquences, en 3D, devraient être assez spectaculaires.

Enfin, Infogrames prépare un jeu de rôle dans le plus pur style du genre avec, en plus, des animations et de la 3D. Les séquences que nous avons vues sont plutôt belles. On peut voir les personnages s'équiper, se déplacer dans les donjons et dans les extérieurs. Sur ST, l'animation est à 15 images/seconde. Elle atteint 17 images/seconde sur Amiga.



La Quête de l'Oiseau du Temps

Tintin

Stuntman

CDS SOFTWARE

Le PC Show aura permis à cet éditeur de lancer son **Colossus Chess X** sur les 16 bits. Les possesseurs de PC, ST et Amiga pourront désormais jouer aux échecs avec ce logiciel.

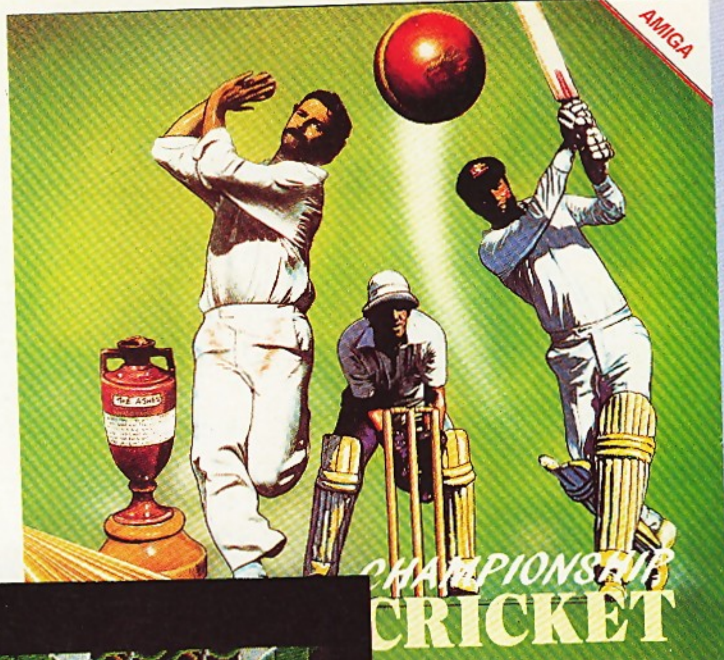
MICROIDS

Ils sont gentils chez Microïds. Ils savaient que notre petite stagiaire Nathalie (j'vous dis pas comme elle est mignonne) allait nous quitter pour reprendre ses études. Comme elle aime les jeux d'aventure, ils lui ont envoyé **Dossier Khâ** à tester sur PC. Ben, on vous présentera ça très prochainement.

Vous savez pas ce qu'ils ont dans la tête ? Fin novembre, ils vont sortir un simulateur de conduite automobile très réaliste. Son nom sera (peut-être) **Highway Patrol**. Ici, pas d'images digitalisées mais des graphismes traditionnels. La version Amstrad CPC tournerait à plus de 10 images par seconde ! Une version PC sortirait avant Noël.
Il y aurait aussi, en préparation, un jeu d'arcades en 3D mais là, on n'a pas pu en savoir davantage...

TELECOMSOFT

Beaucoup, beaucoup de nouveautés et la qualité est au rendez-vous. Je vous propose de récapituler tout ça très prochainement afin de ne rien manquer, de l'excellent **Starglider II** à l'étonnant **Weird Dream** avec des graphismes époustouflants sur ST !







ELECTRONIC ARTS

On vous le disait dans le n° 14, **Accolade** sort une série de simulations sportives. On s'est même un peu planté dans la photo d'illustration. C'est ça, l'hebdo, dans le feu de l'action on arrive parfois à se tromper ! **Serve & Volley** est une simulation de tennis très complète avec plusieurs niveaux de difficulté, le choix des surfaces et de tout un ensemble de paramètres agissant sur l'endurance, la précision des coups, etc. **Rack'em** est une sorte de billard incluant 5 jeux différents et offrant la possibilité de définir sa propre table de jeu. **Fast Break** est une simulation de basket 'three-on-three'' (3 attaquants et défenseurs) pour un ou deux joueurs. Enfin, **T.K.O.** (Technical Knock Out) est un jeu d'arcade, ayant la boxe pour thème. Grâce aux graphismes, le joueur aura vraiment l'impression d'être sur un ring. Même les coups portent : yeux au beurre noir et lèvres éclatées garantis !

Fusion est un jeu d'arcade développé par l'équipe européenne d'Electronic Arts. Thème : l'anéantissement total d'un monde nuisible. Sur cette planète, le joueur doit retrouver, au cours des 12 tableaux, les 9 composants d'une bombe. Un jeu d'action qui requiert également une bonne part de stratégie. Nous avons pu l'essayer sur Amiga pendant le PCS : c'est pas mal du tout !

CRYSIS

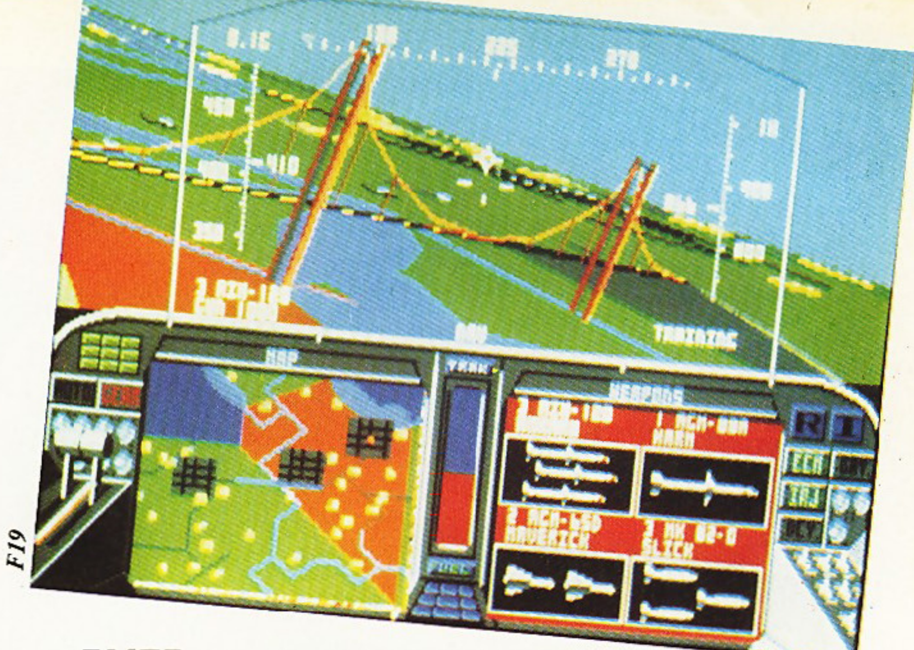
Vous ne les connaissez pas beaucoup. Ils ont sorti Battle Probe sur ST, voici venir **Championship Cricket** sur ST et Amiga. Certes, ce sport est typiquement anglais mais le jeu nous permettra peut-être de le découvrir ici.

MICROPROSE

On a pu voir, pendant le PC Show de Londres, une démonstration de **F19** Stealth Fighter sur PC en EGA. Cinq personnes ont travaillé au développement de ce jeu, en partant de la version C64 que nos lecteurs (les veinards !) ont découvert dans Arcades n° 6. Le programme a subi de très nombreuses modifications. Les scénarios, réalistes, ont été établis à partir de cartes réelles. Espionnage, quand tu nous tiens ! Plusieurs modes graphiques (du CGA au VGA) seront proposés au joueur et l'on pourra sélectionner la richesse des détails du paysage, pour tenir compte des limites (en vitesse) de l'ordinateur. Une bonne nouvelle : les possesseurs d'Amstrad CPC ne devraient pas tarder à pouvoir voler sur cet avion révolutionnaire. On a même failli voir des images de cette version mais ces braves gens de MicroProse avaient égaré la disquette ! MicroProse distribue en France les joysticks de marque **Suncom**. Plusieurs nouveaux modèles sont disponibles : on vous les présentera sous peu.

PSYGNOSIS

Après le lancement de Menace, sous son nouveau label Psyclapse, Psygnosis sort sous sa propre marque, son premier jeu d'aventure **Chrono-Quest**, qui devrait marquer le début de toute une série. Et Chrono-Quest, vous savez ce que c'est ? Tout simplement **Explora**, le jeu développé par Infomédia, une aventure passionnante dotée de très beaux graphismes. Décidément, le talent français déborde largement nos frontières !



F19

ELITE

La gamme budget baptisée **Encore** marche très fort. Plusieurs titres sont en tête du Gallup, le hit anglais. La prochaine sortie à bas prix sera celle de Commando sur Spectrum, Commodore et Amstrad.

Parmi les nouveautés annoncées chez Elite, on remarquera **Space Harrier II**. La version I, conversion du coin-op était une belle réussite sur ST. Sa sortie sur Amiga devrait se faire avant la fin de l'année. Pour la version II, seules quelques photos sur ST ont été montrées à la presse. On attend avec impatience.

Live and Let Die fait débarquer James Bond sur nos bécanes. Ce jeu d'arcades sortira sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum dans le courant du mois d'octobre.



Space Harrier II



Live and Let Die

ILS ONT GAGNE !

Le premier épisode du concours Atari-Arcades Hebdo s'est achevé par la désignation des gagnants. Une main, ô combien innocente, a procédé au tirage au sort des heureux élus. On se lève pour applaudir Audrey DEBONNE de Servins, dans le Pas-de-Calais, qui remporte une XE Game et son extension micro. On aimerait bien avoir ta photo, Audrey... Les 5 gagnants d'une cartouche de jeu sont : Christian Agnel, David Salinas, Joël Palud, Rémi Abekhzer, Yvan Blot.
La semaine prochaine nous ferons six autres z'heureux !



LORICIELS

• On vous en parlait la semaine dernière, **Fusion 2** est un jeu d'arcade pure et dure, développé par le Studio d'Annecy. Bon, ben... ça se passe sur un planétoïde. Y'a un héros armé d'un petit laser. Son but est d'atteindre le centre d'une base et de la faire sauter en détruisant son cœur : la pile atomique qui l'alimente. Bien sûr, y'a des obstacles : des portes blindées, des ordinateurs gardés par d'affreux personnages à anéantir. Le héros marche, rampe et... vole (grâce à des petites fusées qu'il a dans le dos). Le changement de tableau s'effectue par l'intermédiaire de cabines de téléportation, hélas pas toujours disponibles. Gros sprites, 16 couleurs, bruitages sont les principales caractéristiques du jeu. Nous l'attendons, et c'est sur CPC d'abord.

• Avec **Neuro-Gym**, on va se faire éclater la tête, comme dirait mon pote Marcel. A la limite du jeu et de l'éducatif, ce logiciel propose une batterie de tests, distrayants, faisant appel à la logique, à la mémoire (visuelle ou auditive), aux connaissances de la langue française (et pas de porc à la sauce piquante). La première version sera sur Atari ST. Prévu courant octobre.

• Un logiciel dont on ne sait rien. Donc je laisse un blanc ou un noir, comme vous voudrez. Normal... son titre est **Secret Defense**. Comme Fusion 2, il est développé par le Studio d'Annecy et sortira sur CPC d'abord.

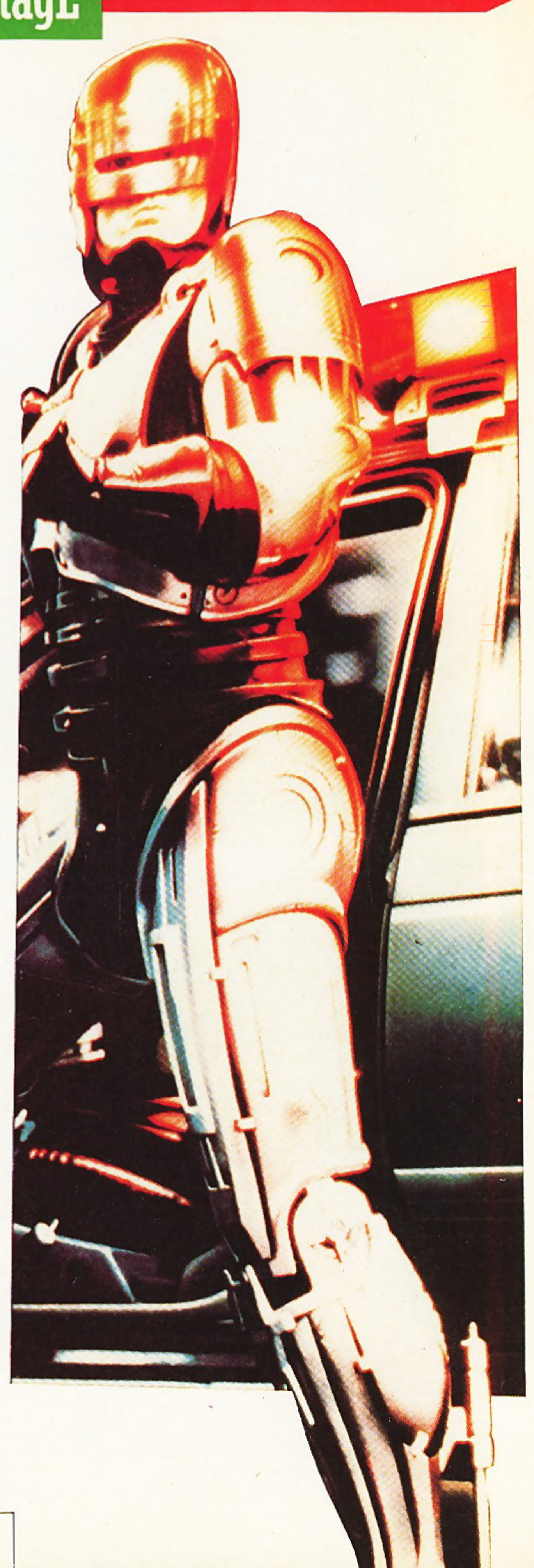
• **Cobra 2** va sortir sur Atari ST. On se souvient de la première version de ce jeu, inspiré d'un dessin animé d'Antenne 2. Les graphismes ont été enrichis, ce qui ne devrait déplaire à personne. Quant aux ennemis, ils sont nombreux et variés.

• Dernière ligne droite avant la sortie très attendue de **944 Turbo Cup**, sur toutes machines simultanément. La recherche du détail a été poussée. Ainsi, la simulation de la boîte de vitesses. On peut utiliser le clavier (pavé numérique), faire appel à la simplicité avec une boîte automatique, ou prendre le joystick en main, comme un levier de vitesses, avec le poussoir feu comme pédale d'embrayage. Détail, direz-vous ? Plutôt réalisme : les pneus crissent et fument et les feux-stop s'allument au freinage. Pour tous les circuits simulés, Metge a fait introduire les paramètres les rendant similaires à leurs modèles grandeur nature. Un virage qui doit être pris en 2ème "ne passera pas" à vitesse excessive. Aux dernières nouvelles, le jeu sera adapté sur Spectrum et C64, pour le marché anglais mais sa vente dans ces versions n'est pas prévue en France.

• La collaboration entre Loriciels et Broderbund se porte bien. Il est fort probable que Broderbund mette au service de Loriciels ses plus fins scénaristes (l'un d'entre eux a travaillé chez Walt Disney). L'éditeur français se chargera du développement des softs.

PERSONAL COMPUTER SHOW

EDITION 1988



Mesdames et Messieurs, nous avons commencé notre descente sur Londres, veuillez attacher vos ceintures et vous abstenir de fumer jusqu'à votre entrée dans l'aérogare. Aérogare où se bousculent des touristes bronzés, derniers retardataires d'un été qui touche à sa fin. Cap sur Earls Court, un gigantesque hall d'exposition où a lieu l'événement tant attendu de cette rentrée : le PCS, le plus important des salons anglais concernant la micro.

Ici, il y a de la place pour tout le monde. Les pros ont leur espace réservé d'où sont exclus les kids, les moins de 18 ans. Laissons ces hommes en costard-cravate entre eux et fonçons vers le hall des loisirs. Ici, c'est la musique à tue-tête, les sons digitalisés, le crépitement des mitraillettes, le vrombissement des moteurs d'avions qui dominent. Ah, ils savent bien faire les choses, les Anglais ! On a envie de s'arrêter sur tous les stands pour tout voir, tout toucher, tout essayer. Des nouveautés ? Mais, y'en a partout ! C'est bien simple, je pourrais vous remplir un numéro entier d'Arcades Hebdo rien qu'avec les nouveautés. Ça vous plaîrait, hein ? Ben, si j'avais 100 pages, je le ferais... Vous n'avez qu'à vous abonner encore plus nombreux. Dès qu'on aura 10000 abonnés, je vous promets les 100 pages. Pour le moment, contentez-vous d'un résumé et je vous détaillerai tout cela bientôt.



Wec Le Mans, très attendu chez Ocean

Près de l'entrée, les stands d'**Ocean et d'US Gold** attirent la foule. Chez l'un, on peut découvrir un véhicule militaire blindé, sorti tout droit du décor d'Operation Wolf jeu auquel on peut se déchaîner grâce à la machine d'arcade. D'autres "coin-op" sont là et particulièrement Wec Le Mans. Chez Ocean, les nouveautés tournent beaucoup autour des conversions de jeux vidéo. Plus original, Daley Thompson's Olympic Challenge est présenté sous toutes ses versions, y compris la preview sur Amiga. Avec les images digitalisées de l'athlète, cette version est assez remarquable. Dans un autre genre d'athlète, y'avait aussi Rambo. Normal puisque Ocean prépare Rambo III !

La surprise est venue de chez **F.I.L.** qui a choisi d'attendre le PCS pour annoncer sa nouvelle gamme, Rebel. C'est sous ce nom que seront développés, en Angleterre, les conversions d'arcades par The Sales Curve. Premier titre à sortir : Shinobi. Il sera suivi par d'autres et, pour commencer : Ninja Warriors, Continental Circus, Gemini Wing, Silk Worm, Kid Niki, The Radical Ninja, Time Soldiers, Paddlemania.



Rebel, le nouveau label de chez FIL

Chez **US Gold,** la grande attraction était incontestablement constituée par Thunder Blade. On pouvait s'asseoir aux commandes de l'hélico sans dépenser un franc, pardon, un pence. Ce titre, converti sur micro, sera l'un des événements de cette fin d'année. Mais d'autres sont également très attendus, tels L.E.D Storm, Tiger Road, Heroes of The Lance. Y'en a même un qui ne sortira pas en France : Joan of Arc, qu'il s'appelle. Tiens, et pourquoi donc ? Ah, pauvre Jeanne d'Arc, les British t'auront mangée à toutes les sauces ! Les assoiffées pouvaient déguster un coup de Cola (Pepsi, bien sûr) et participer au Pepsi Challenge.

Au stand US Gold, Thunderblade en vedette

Fil distribue aussi en France les produits **Telecomsoft** (Silverbird, Rainbird, Firebird). Sur ce très grand stand étaient présentées beaucoup de nouveautés. Weird Dreams invite au voyage dans le monde fantastique du rêve. Verminator est enfin prêt et Starglider 2 est une réussite. Quant au tout dernier Magnetic Scrolls, il s'appelle Fish. Non, ce n'est pas un poisson d'avril puisqu'il sortira début novembre. Ça ressemblerait plutôt à un très beau jeu d'aventures.



Sega : the arcade machine

Autre grande attraction, le simulateur du stand **MicroProse.** On s'est offert quelques émotions dans cette immense cabine de 12 places, montée sur vérins, dont les mouvements sont synchronisés à une bande vidéo. Sur l'écran, les images défilent : course de moto, delta-plane, grand huit. Amusant, que dis-je, renversant ! Profitant de la présence de Bill Stealey, le président pilote de la compagnie, nous avons eu droit à une démo de F19 Stealth Fighter sur PC, en configuration EGA. Sans conteste, un produit qui saura satisfaire les adeptes de simulation de vol. L'action est simulée, les sensations sont réelles n'est-ce pas, Bill ?

Sur le stand **Infogrames** étaient représentés les divers éditeurs du groupe. A tout seigneur, tout honneur, Infogrames a profité du PCS pour présenter les premières images de la Quête. Ecran multifenêtre, graphismes fins, sélections par icônes sont les premiers éléments que nous avons remarqués. Trois autres jeux sont en préparation : Tintin, Stuntman et Les Tuniques Bleues. **Exxos** nous a montré les premières images de Temple of Flying Saucers et celles de Purple Saturn Day (les fameux jeux galactiques). **Cobra Soft** avait invité un GI, le héros de Action Service que vous avez pu découvrir, en avant-première, dans Arcades Hebdo n° 14. Un jeu qui ne manque pas d'action !



Infogrames, le tatou en voyage

Chez UBI Soft, les nouveautés sont prêtes

Chez Ubi Soft, le succès des nouveaux produits était prévisible. Ils arrivent très bientôt et, si Dron Lord se présente déjà comme un hit incontesté, d'autres jeux comme Puffy's Saga ou Skateball devraient très rapidement se classer aussi vers les premières places. L'intérêt suscité par la présentation vidéo et les tests sur les machine en témoignaient. L'éditeur français a acquis ses lettres de noblesse internationales et a choisi de confier la distribution de ses produits à Electronic Arts.

Le petit chat de **Loriciels** ne s'était pas endormi dans les bureaux parisiens. Image de produits de qualité, il avait traversé le Channel au volant de sa Porsche 944. Ça y est, on les a vues, ces voitures construites par Majorette aux couleurs de Loriciels, copies conformes, à de menus détails près, de la désormais célèbre voiture de René Metge. Pas mal ! Y'a qu'un truc qui me gêne à l'avant, mais j'sais pas bien quoi ! Le packaging est prêt, le manuel en cours de fabrication et une toute première version du jeu était présentée, sur ST. Ce sera certainement un "Jeu de la semaine" dans Arcades Hebdo. Quant à Space Racer, il suit toujours son bonhomme de chemin et était, lui aussi, en présentation sur le stand.



Le stand Loriciels : la Turbo Cup en vedette

Chez Domark, on avait invité Mrs Thatcher. Elle était venue en autobus, comme l'Anglais moyen. Nous, effrayés par le renard agressif, armé jusqu'aux dents, qui traînait sur le stand de Microsoft, on a préféré fuir ces lieux dans une somptueuse limousine (une Cadillac), vers les murs plus calmes d'un hôtel grand luxe où **Electronic Arts** présentait sa production.

Dans cet hôtel, nous n'avons pas rencontré la charmante créature de Game Over II, un jeu de Dinamic, distribué par Electronic Arts. Nous avons surtout découvert toutes les nouveautés dont on vous reparlera bientôt. La plus étonnante est peut-être Battle Chess, remarquable jeu d'échecs sur Amiga. Chaque pièce se déplace majestueusement, marquant le pas sur l'échiquier et les prises se soldent par des combats animés, non dénués d'humour. Powerdrome est aussi un jeu excitant, mais vous le connaissez déjà. Quant à Fusion, c'est le premier produit dont le développement a été entièrement confié aux Européens. Un jeu d'arcade, faisant appel à une part de stratégie, où il faut reconstituer une bombe en retrouvant ses neuf composants.

Nous aurions aimé voir les premières images de Chuck Yeager's AFT sur CPC mais la disquette ne tournait pas. Voilà qui va amener une remarque, faite lors de cette visite au PC Show : devant la fantastique ascension des jeux sur Atari ST et Commodore Amiga, on constate un fléchissement certain des réalisations sur Amstrad CPC. Plusieurs éditeurs ne touchent plus à cette machine qui, finalement, a connu beaucoup plus de succès en France qu'en Angleterre.

Comme à son habitude, Atari avait bâti son village. Les visiteurs pouvaient y découvrir toutes les applications habituelles : musique, graphisme, digitalisation d'images, utilitaires de tout poil et... jeux. A noter, la baisse du prix du 520 ST fixé à 299 £ et la promotion autour d'un pack vendu 399 £ comprenant un 520 STFM (y'en a plus, des lettres ?), 21 jeux et un "intégré" appelé "The Organiser". Et les jeux, c'est pas des vieilleries, croyez-moi ! Voilà qui permettra aux acheteurs du lot de ne pas se lancer tout de suite dans le piratage ! Quant au 1040 ST, son prix reste à 499 £ mais il dispose désormais d'un modulateur interne : au prix d'une baisse de la qualité d'image, on peut donc le raccorder à la prise antenne d'un simple téléviseur (standard anglais...)

Atari pense dépasser la barre du million de ST vendus dans le courant de l'année, avec plus de 200000 utilisateurs en Angleterre.

Commodore ne voulait pas être en reste et exposait sur un espace gigantesque. Là, aussi, toutes les applications courantes étaient de sortie. Un stand regroupait plusieurs jeux d'arcades. Certains étaient enfermés dans des machines, façon "coin-op", dont le cœur n'était rien d'autre qu'un Amiga. Un bon moyen de prouver la suprématie de la machine dans ce domaine.

Quant à l'Archimèdes, il était bien présent mais, malgré l'enthousiasme suscité par les performances de la machine, peut-on espérer un succès commercial pour ce matériel révolutionnaire ? Une chose est certaine : les Anglais font de gros efforts pour développer, dans tous les domaines, sur cette nouvelle technologie.



Nintendo : comme dans les salles d'arcades

La grande exposition a fermé ses portes. Des gagnants, heureux, ont remporté de fabuleux lots : jeux, voyages, une moto offerte par Epyx, une Rover F.V ou encore une TVR Model S (voiture de sport). Nous sommes repartis avec, dans la tête, de très belles images des jeux de cette fin d'année et, en poche, des disquettes qui sont déjà entre les mains de nos testeurs. Un seul conseil : ne manquez pas les pages "actualité" et les bancs d'essais des prochains numéros d'Arcades Hebdo, vous passeriez sinon à côté de l'essentiel ! **D.B.**

AMSTRAD : DU NOUVEAU !

Mardi 13 septembre 1988. Alan Sugar a le sourire et va de groupe en groupe. Pour ceux qui ne connaissent pas Alan Sugar, c'est le patron d'Amstrad. Et les gens qu'il rencontre sont des distributeurs, des journalistes enfin bref, tous ceux qui attendaient avec impatience la présentation de la nouvelle gamme Amstrad : les PC 2000.

Je ne vous ferai pas un long article là-dessus car cette nouvelle gamme est très orientée vers le "pro". De belles machines, c'est vrai, toutes compatibles "VGA", le mode graphique le plus intéressant sur les PC. Des bécanes qui ont tout pour plaire : la rapidité, les qualités graphiques, un prix très serré et... la fameuse compatibilité. Des machines vendues entre 600 £ et 3 000 £ (hors taxes), utilisant le 8086, 80286 ou 80386 comme microprocesseur. Des machines dont la production est, hélas, encore limitée par la pénurie de mémoires (DRAM) qui frappe le marché mondial.
Ce même jour, on devait apprendre la mise sur le marché de moniteurs monochromes et couleurs "haute définition", à des prix situés entre 150 £ (monochrome) et 500 £ (hors taxes), offrant la compatibilité VGA. Moniteurs, soit dit en passant, utilisables tant sur les Amstrad que sur les autres compatibles PC. Moniteurs et ordinateurs capables d'afficher des images qui n'ont rien à envier à un... Amiga.

Mais il y avait encore un petit nouveau, présenté ce jour sous une marque bien connue : Sinclair. Non, ce n'était pas un ZX quelque chose ou un Spectrum '+ quelque chose. Ce nouveau Sinclair appartient à la série des PC 200. Un nouveau produit situé à la frontière séparant le familial du professionnel. Vous utilisez un PC au boulot ou à l'université ? Pourquoi ne pas en avoir un à la maison ? De plus, on peut jouer avec... Une machine vendue entre 300 £ et 500 £ (hors taxes) selon la configuration : pas de moniteur, moniteur monochrome, moniteur couleur. Un Sinclair vendu avec MS-DOS, GW-BASIC, GEM 3 et 4 jeux. Pour vous aider, je vous ai résumé les caractéristiques de la machine dans un petit tableau.

Ce que j'en pense ? Après tout, je suis là pour vous donner mon avis : le PC avec sa carte CGA n'est pas une machine faite pour jouer. Les jeux sont assez ternes dans ce mode 4 couleurs et souvent les animations paraissent bien lentes face aux autres 16 bits du marché. Cette machine, à ce prix, ne pourra, à mon avis, séduire que les inconditionnels de la fameuse compatibilité IBM. Elle ne présente pas l'attrait de la gamme précédente d'Amstrad (PC 1512 ou PC 1640), livrée en configuration complète avec moniteur et un mode graphique plus attrayant. Par contre, elle offre à l'acheteur un prix bien situé et l'avantage d'un service après-vente (celui d'Amstrad), sur lequel on peut compter. Reste à savoir si les acheteurs potentiels ne seront pas trop sensibles à l'image de marque Sinclair, un peu trop orientée vers des matériels peu fiables et... bas de gamme.

Reste à savoir enfin si la machine sera proposée sur le marché français car, sur ce sujet, les rumeurs les plus diverses courent et, une fois de plus, Amstrad s'est bien gardé de prendre position. Une chose est certaine : la gamme 2000 ne sera pas chez nos revendeurs avant le premier trimestre 89, et le PC 200 encore plus tard si la décision est prise de le commercialiser chez nous.



PC 200 SINCLAIR

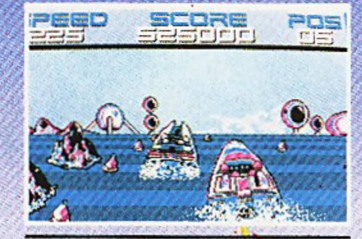
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- *8086 à 8 MHz*
- *512 K de RAM*
- *Mode CGA sur TV et moniteur*
- *Mode MDA sur moniteur*
- *Interface série et parallèle*
- *1 drive 3"1/2 720 K*
- *Haut-parleur incorporé (volume réglable)*
- *2 correcteurs d'extension type IBM*
- *Entrée joystick analogique*

OFF SHORE WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !

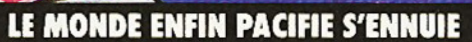

VERSION AMIGA


VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES


VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !


LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



COBRA SOFT :

LA PASSION AVANT TOUT

Parmi les éditeurs de logiciels, il y a un noyau qui réunit tous ceux qui se sont lancés dans cette grande aventure du logiciel ludique pour micro-ordinateurs dès 1984. Cobra Soft en fait partie.

Vous allez pouvoir constater qu'il est possible de poursuivre correctement sa route en restant une petite structure, malgré l'évolution importante du marché et à condition de confier toute sa partie marketing à l'extérieur par l'intermédiaire d'une appartenance à un groupe.

REMONTONS DANS LE TEMPS...

Au début, était une société s'appelant ARG soit Atelier de Réalisation Graphique. Cette entreprise, installée à Châlon sur Saône, permettait à **Bertrand Brocard**, imprimeur, de décorer les côtés de jeux vidéo et de café. A cette époque, qui n'est pas si lointaine, (une dizaine d'années), le travail se faisait de façon presque artisanale à même les panneaux. Dans les années 80, comme beaucoup d'entre nous, B. Brocard découvre le ZX81 et commence à s'intéresser à ce nouveau domaine mais c'est véritablement l'apparition de l'Oric qui va créer le déclic avec de premières applications concrètes.
C'est aussi à cette époque que s'effectue la rencontre avec **Gilles Bertin** qui travaillait chez Creusot Loire sur un Apple et faisait des cartes et des automatismes. Complètement séduit par les possibilités offertes par l'Oric, il commence par réécrire l'éditeur de Forth en une semaine... et ce qui devait arriver arriva : les deux "compères" réunissent leurs compétences. Seulement,

ARG Informatique ne semblait pas un nom très porteur ; c'est alors l'éclosion de **Cobra Soft** en 83-84. Pourquoi Cobra ? "Comme ça, parce qu'on voulait un nom qui soit agressif..." dixit Bertrand Brocard.
En 1984, Cobra dispose de toute une gamme de produits sur Oric et ils sont parmi les premiers à "sentir" l'impact que vont avoir les machines Amstrad. C'est pourquoi ils adaptent immédiatement l'ensemble de leurs produits sur cette machine proposant ainsi dès le début une douzaine de titres comme Cobra Pinball ou Meurtre à grande vitesse... D'ailleurs, bien que Cobra Soft ne se soit pas spécialisé dans un type particulier de logiciels, ce sont les enquêtes policières qui vont contribuer à créer leur image de marque...
Seulement, il s'avère qu'étant avant tout passionnés, surgit un problème concernant la partie marketing des produits. Ce qui explique qu'en 1986, Cobra Soft rentre dans le groupe Infogrames où se trouve également Ere Informatique. Ils ont ainsi un débouché à l'exportation et peuvent viser le marché des Etats-Unis.

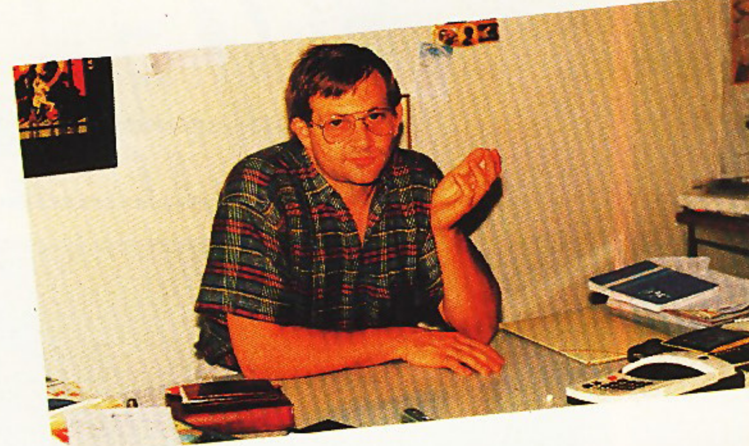
L'EQUIPE ACTUELLE

Ayant confié toute la partie commerciale à Infogrames, Cobra Soft a voulu conserver uniquement le secteur de la création. C'est pourquoi la programmation se trouve dans une autre société, Hitek Productions (ça va, vous suivez sans problèmes ?) mais ce sont quatre personnages qui forment essentiellement cet ensemble. Bien entendu, vous avez Bertrand Brocard qui s'occupe de la création et Gilles Bertin pour le côté programmation. Vous avez également **Jacky Adolphe** qui, en collaboration avec Bertrand, travaille à l'élaboration des scénarios. Avant cela, Jacky était prof de math-informatique et s'est occupé de tout le secteur éducatif à l'époque où Cobra sortait des logiciels dans cette branche. Enfin pour compléter "l'équipe" des programmeurs, il faut compter avec **Roland Morla** qui travaillait tranquillement aux P et T jusqu'au jour où on lui a proposé de faire le métier de sa passion... Chez lui, il y a toujours un ordinateur d'allumé ! Pour être complet, il ne faut pas oublier **Nathalie**, arrivée très récemment chez Cobra par un chemin un peu particulier. En effet, après avoir fait des études d'architecture interne et ne trouvant pas de travail, elle est venue à l'informatique par hasard et est désormais graphiste. Nous lui devons, en particulier, de superbes graphismes très lumineux dans Meurtre à Venise.

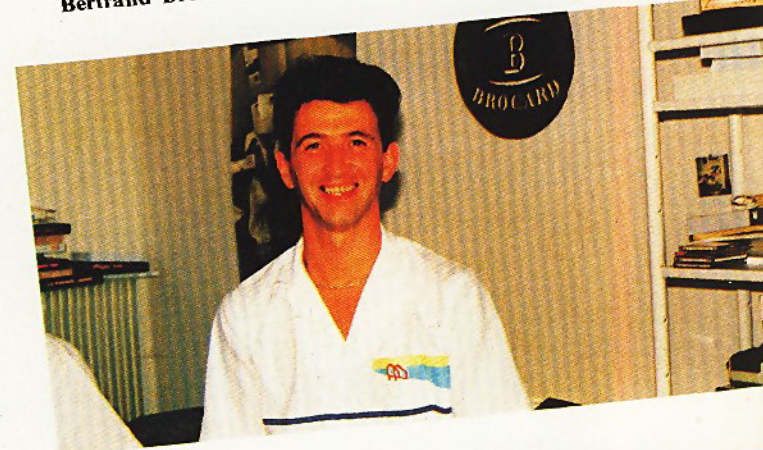
LES FUTURS PRODUITS

Comme nous l'avons déjà dit, tous les genres sont abordés par Cobra Soft. De même qu'il y a eu Cobra Pinball, la série des meurtres ou HMS Cobra les nouveaux produits (que nous vous avons présentés la semaine dernière) suivent aussi cette règle. Ainsi vous avez un produit d'arcade-simulation avec **Action Service** produit qui se veut international et qui le semble, car Mindscape va l'éditer avant la fin de l'année aux Etats-Unis. Mais vous trouverez également une adaptation fidèle du jeu de société **Maxi-Bourse**, le tant attendu logiciel de dames avec **Dames Grand-Maître** élaboré avec le champion russe Agafonov et, enfin, **Meurtre à Venise** qui semble prometteur au niveau des graphismes entre autres, que nous avons pu découvrir sur Atari ST (avant-première dans ce numéro). Pour terminer, sachez encore qu'un autre produit sortira pour Noël, mais là c'est encore top secret !...

Catherine VIARD



Bertrand Brocard



Gilles Bertin



Jacky Adolphe



Nathalie

LA GUERRE DES ETOILES
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Que la force soit avec vous et pour toujours !

DOMARK

SPECTRUM



ATARI ST



COMMODORE 64



Distribué par

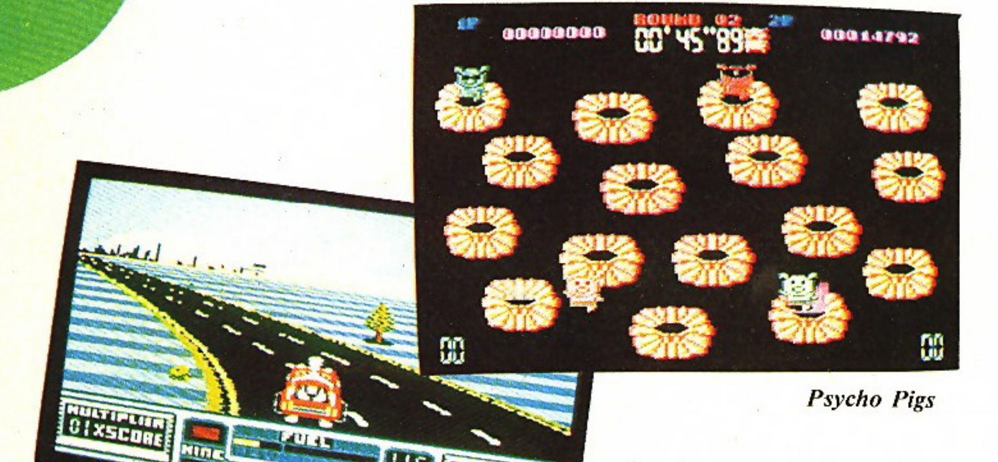


1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

DISPONIBLE POUR COMMODORE 64, ATARI ST,
AMSTRAD CPC ET AMIGA

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC *(dès la sortie du produit)*

ADAPTATIONS


Road Blasters

Psycho Pigs

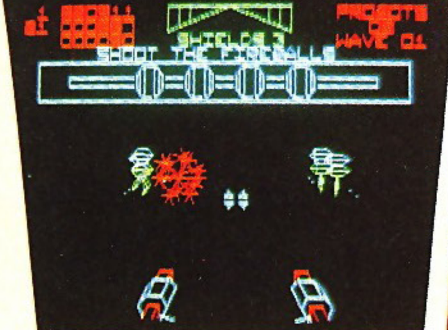
• **Psycho Pigs** le jeu qui nous pose un cas de conscience. Avons-nous mal compris ? L'intérêt du jeu est-il dans la naïveté de son thème ? C'est vrai que sur **C64** il est mieux que sur Spectrum ou CPC (voir test dans Arcades n° 13). Les graphismes sont plus soignés et l'animation correcte. La musique n'est pas mal du tout mais... ça reste un jeu déroutant, un jeu qui diffère un peu trop des standards de qualité fixés actuellement. Malgré tout, la version C64 mérite davantage le détour et, si nous devions la noter, elle atteindrait 12/20.

• La version **CPC** de **Road Blasters** est sortie. Elle répond sans hésitation possible à la question du choix entre Overlander et la conversion d'arcade. Road Blasters sur CPC bénéficie de graphismes corrects, d'une animation qui aurait pu être plus rapide s'il y avait eu moins de détails à gérer sur le paysage et plus particulièrement sur la route. Les inconditionnels habitués à la machine d'arcade devraient pouvoir, au moyen de leur CPC, économiser quelques pièces sans atteindre toutefois le même plaisir que sur le "coin-op" du coin. A notre avis, compte tenu des possibilités respectives des bécanes, Road Blasters CPC est supérieur à la version C64 (testée des Arcades n° 12). Par contre, il est battu (sur CPC) par Fire and Forget, autre clone sur le même thème, mais techniquement mieux réalisé.



Bobo

• Inzepocket, c'est le nom de la prison. **Bobo,** c'est le nom du prisonnier. C'est aussi le titre du jeu, testé sur ST dans Arcades n° 7. Les graphismes et animations exploitent parfaitement les possibilités du **CPC,** dans ce jeu où l'humour n'est pas absent. Quant à la musique, elle est omniprésente. Un soft à posséder si vous recherchez des activités physiques qui n'ont rien à voir avec les habituelles simulations sportives. De l'Infogrames bon cru.


L'Empire contre-attaque



• Le second volet de la Guerre des Etoiles, c'est **l'Empire contre-attaque.** Peut-être un peu plus facile que le premier, quoique, à la rédaction, les avis soient assez partagés sur le sujet, la version **CPC** de ce jeu testé sur ST et C64 dans Arcades n° 12, est bien réalisée. Les inconditionnels du genre ne seront pas trompés par la marchandise.

• **Daley Thompson's Olympic Challenge** était le jeu de la semaine sur Arcades n° 13, version C64. La version Spectrum n'a rien à envier à celle du Commodore, toutes proportions gardées, et les programmeurs ont vraiment fait de leur mieux pour tirer le maximum du Sinclair. Les graphismes sont bons, les animations correctes et entre les différents tableaux, on se repose en musique, seul point noir, le joystick Sinclair n'est vraiment pas prévu pour ce genre d'exercice !

EN AVANT-PREMIERE

MEURTRE A VENISE

Cobra Soft

Les indices

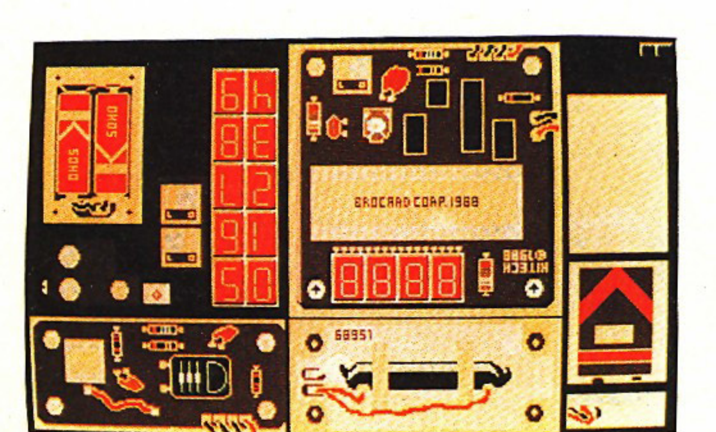
L'arrivée de cette nouvelle enquête policière était attendue depuis près d'un an et nous sommes allés prendre des nouvelles de ce "meurtre" pour vous. Cobra Soft n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il a déjà derrière lui Meurtre à grande vitesse, Meurtre sur l'Atlantique et Meurtres en série. Nous avons vu l'avancement des "travaux" sur Atari ST mais rassurez-vous, chacun pourra jouer au détective car Meurtre à Venise est prévu sur Atari ST, Amiga, PC et compatibles, C64, Spectrum, CPC et Thomson. Le logiciel devrait sortir en même temps ou presque sur toutes les machines avant la fin de l'année.

Venons en au fait : Venise est une ville fragile qui a une tendance plus que sérieuse à s'enfoncer dans la lagune (30 cm par an) ce qui explique qu'un fonds de sauvegarde se soit créé sous l'égide de l'Unesco. Comme par hasard, des terroristes décident de profiter de cette faiblesse et menacent donc de faire sauter Venise si leurs exigences ne sont pas satisfaites. Ainsi donc vous disposez de 6 heures pour faire échouer cet horrible projet. En parfait détective, il va falloir que vous découvriez des indices et les mobiles des quelque 26 personnes qui sont concernées de près ou de loin dans cette histoire. Toute cette enquête vous conduira jusqu'à une bombe fort complexe qu'il faut désamorcer...

L'occupation se présente ainsi : une moitié consacrée au décor de fond qui, entre nous, suit vos déplacements avec un scrolling tout en douceur ! Le bas de l'écran propose sur la gauche des icônes qui correspondent à l'intégré qui est mis à votre disposition comprenant un traitement de texte, une gestion de fichier et un logiciel de dessin. Ainsi, vous pouvez (et devez, c'est un conseil) prendre des notes, classer chaque personnage que vous rencontrez et stocker son image dans un album-photos... et tout cela en utilisant une fonction de coupé-collé. Il existe également une palette de maquillage pour grimer certaines personnes, ce qui est obligatoire dans certaines conditions...

Ainsi, au fur et à mesure de vos rencontres, apparaît à l'écran l'image de votre interlocuteur et, lorsque vous pénétrez dans un lieu, il se superpose au décor de fond, une représentation de ce lieu. Il faut noter que ces graphismes sont vraiment superbes affichant une réelle luminosité !

Tous les ingrédients sont là pour obtenir une bonne enquête policière avec, en plus, les traditionnels indices réels livrés avec le logiciel. Mais, en plus, Cobra Soft a pensé à tous ceux qui n'ont pas vraiment l'âme d'un détective. Meurtre à Venise s'adresse aussi à eux car il y aura également la possibilité de vivre "simplement" une aventure qui consistera à localiser la bombe et à la désamorcer avant qu'elle n'explose. Il faudra donc refaire tout le parcours des terroristes... Meurtre à Venise sera disponible avant la fin de l'année dans une fourchette de prix allant de 149 F à 249 F suivant la machine considérée...



Le schéma de la bombe à désamorcer


Simulation... Stratégie... Suspens.
Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !
THE BARD'S TALE.
"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."
TILT.
PEGASUS.
"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."
ARCADES.
ARCTICFOX.
"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."
TILT.
THE ARCHON COLLECTION.
"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."
TILT.
DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software
Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.



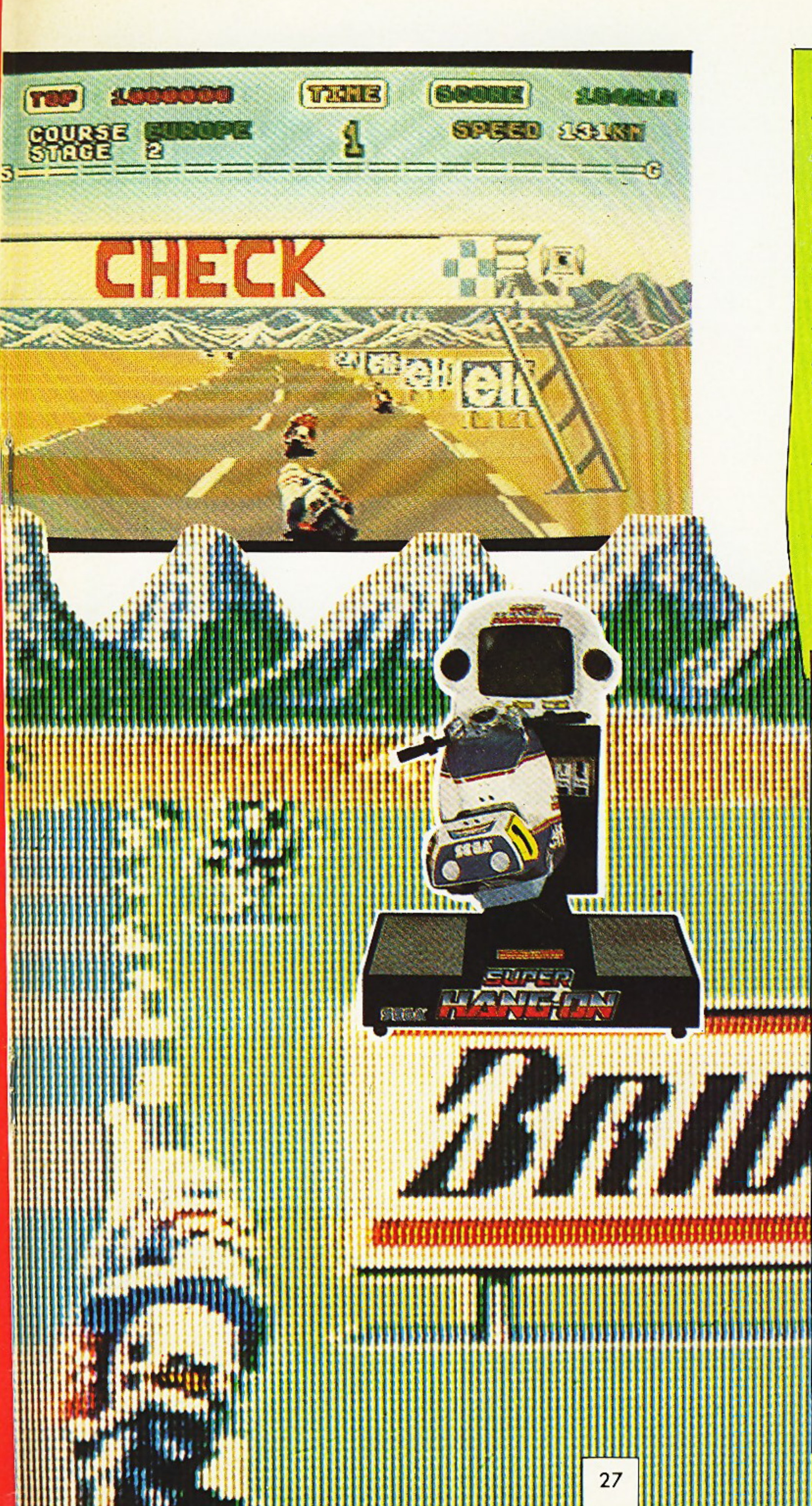
Le Jeu De La Semaine

SUPER HANG ON

ELECTRIC DREAMS
Simulation

Engoncé dans une épaisse combinaison de cuir bariolée, couverte des noms de sponsors (Suzuki, Pepsi, Arcades...), la visière du casque intégral rabattue, vous sentez la transpiration perler sur votre front. Cette fois-ci, ça y est ! Le départ est imminent. Votre première course en 500cc. Depuis le temps que vous l'attendiez. Huit années de galère en motocross puis en 125cc avant d'accéder, enfin, à la catégorie reine. Il faut absolument que vous assuriez une place dans les points, pour prouver aux sponsors qu'ils ne se sont pas trompés de pilote, mais aussi et surtout pour vous prouver à vous-même que vous êtes capable de le faire... Mais l'heure n'est plus à la réflexion ou aux doutes : le warning de départ vient de s'allumer !
Rouge... Vert ! C'est parti ! L'accélérateur bloqué, vous lâchez votre bolide. 280 km/h en pointe, et jusqu'à plus de 320 km/h avec la nitro-injection, ce n'est pas rien ! Enfer : ces quelques secondes d'oubli avant le départ ont dû diminuer vos réflexes, car vous avez magnifiquement raté votre départ et vous n'êtes qu'en septième position (un peu le style Alain Prost, 2e sur la grille, huitième après le départ !). Qu'importe ! La rage de vaincre balaye vos doutes : vous allez leur montrer qui vous êtes, le challenge n'en est que plus passionnant.
Vous faites parler la puissance ! L'accélération est impressionnante, et déjà vous vous rapprochez du groupe de tête. Premier virage : freinage, accélération progressive, superbe prise de courbe : une 500cc, ça ne se pilote pas comme une mobylette, alors attention à la casse ! Vous dépassez deux pilotes dans la ligne droite ; vous profitez du freinage devant l'épingle pour en éclipser deux autres ; vous faites l'intérieur au cinquième dans la grande courbe. Il n'en reste plus qu'un. Il est là, à votre portée, vous en êtes sûr ! La main crispée sur la poignée des gaz, vous voyez la distance qui vous sépare diminuer, diminuer... Vous l'avez presque rattrapé, quand... Le virage ! Vu trop tard, freinage trop brusque, la roue arrière bloque, vous rebondissez sur les vibreurs, partez dans l'herbe, la moto dérape, vous perdrez le contrôle ! C'est la chute : fini pour cette fois. Mais déjà vous vous relevez, avec une seule idée en tête : la prochaine course, vous la gagnerez !
Stéphane

Testé sur ST



Un autre avis

Je serai brève et catégorique : c'est tout simplement formidable, c'est tellement captivant que la pauvre souris que vous avez saisie entre vos mains risque d'être prisonnière des heures durant... Tous les ingrédients d'une bonne simulation de course sont réunis : vitesse, déplacements souples et commande à la souris très facile, bonne animation, graphismes autant variés que travaillés.
Ajoutons à cela une difficulté sélectionnable par le joueur qui va du débutant à l'expert (5 niveaux en tout) et qui permet d'admirer des décors différents.
Le tout additionné d'une musique au train d'enfer et à choisir s'il vous plaît ! Et c'est servi avec une présentation soignée et enveloppée par des options techniques assez étonnantes. Le luxe, quoi ! Une très bonne réalisation, une excellente simulation qui aurait de quoi convaincre les motards de troquer leur engin contre un micro (un Atari...) ! **16/20**
Nathalie

Fiche technique

Les simulations de courses de Grand prix motos ne sont pas légions sur le ST, et les bonnes réalisations sont encore plus rares ! Mais cette fois, Electric Dreams a placé la barre assez haut en convertissant sur l'Atari le classique des salles d'arcades. Tout en respectant au mieux les possibilités de la machine. Le graphisme est bon, le compromis entre l'animation et la vitesse de jeu devrait mettre tout le monde d'accord. Avec une musique digitalisée (et 4 thèmes différents pour les 4 circuits proposés), des circuits de 6 à 18 étapes, Super Hang on devrait plaire à tous les amoureux de courses moto. L'ergonomie du logiciel a été très travaillée (réglage de la sensibilité de la souris, par exemple), possibilité de régler le balayage en 50 ou 60 Hz : à nous les écrans géants ! L'animation est rapide, avec une bonne routine de gestion des bosses, le paysage de fond bien dessiné, doté d'un scrolling latéral sur deux niveaux, les couleurs du ciel sont dégradées et varient en scrolling vertical suivant la position de la moto (en montée ou en descente), enfin bref, au point de vue technique, c'est assez béton : reste le pilote...

16/20
Un must dans le genre.



MENACE

PSYGNOSIS
Arcade

Devinez un peu le scénario : bien protégé par votre vaisseau spatial, vous devez contrer les assauts répétitifs et impitoyables d'une kyrielle de monstres voraces, au sein d'une planète imaginaire. Ça revient si souvent ce genre de choses que je suis réellement désarmée : qu'est-ce que je vais vous raconter pour étoffer le tout ? Tout de même, ils pourraient varier de temps en temps mais, il paraît que vous aimez ça... Alors comprenez bien que si vous adorez tirer sur des formes aussi étranges que repoussantes et défiant l'imagination la plus aiguë, vous allez être comblé : les 6 mondes différents de Draconia vous attendent avec chacun une collection qui lui est propre de monstres en tout genre. Au premier niveau, vous aurez droit à un décor digne des premiers temps de notre ère avec une flore abondante et extrêmement filamenteuse habitée par une faune constituée de monstres préhistoriques : gigantesques méduses, baleines voraces, monstres, chenilles, etc. Et si vous faites preuve de dextérité, le monde futuriste et lunaire, puis les tropiques ou encore les vestiges antiques n'auront plus de secrets pour vous. Pour les petits curieux, j'ai une bonne surprise : un super monstre, un gardien vous attend à chaque niveau et il vous faudra ruser pour l'anéantir. Pensez aussi à récupérer les armes ou les bonus qui vous sont légués à chaque élimination d'une vague d'ennemis : si vous voulez réellement détruire l'insalubre planète Draconia, vous aurez bien besoin de laser, de bombes ou de boucliers supplémentaires. N'oubliez pas : plus de bouclier et c'est la fin car tout contact avec toute forme vitale se révélera mortel... **Nathalie**





BIENTOT SUR ST

Un autre avis

Ouahh !! Après "Obliterator" qui m'avait déçu, Psygnosis nous sort enfin un soft digne de ce nom. Dès le début, "Menace" sait conquérir le joueur : un superbe vaisseau spatial prenant les 3/4 de l'écran, largue votre engin et c'est parti. Un scrolling parfait, des graphismes magnifiques, une animation d'enfer, une très bonne musique et enfin, une difficulté très bien dosée. Rien n'a été oublié ; et surtout pas la possibilité d'obtenir de nouvelles armes qui, bien qu'étant classique, est tout de même bien utile ! Et enfin, le traditionnel monstre à détuire à la fin de chaque level toujours plus beau et plus dur ! De ce soft, je ne dirai qu'un mot : bravo ! **16/20**
Jérôme. *Testé sur AMIGA*



Fiche technique

Si on devait trouver une pointe d'originalité, on ne pourrait que la chercher dans les décors et graphismes car tout le reste c'est du bon vieux shoot'em up à l'état pur. Et encore, car si les graphismes sont bien élaborés, riches, denses et colorés, avec une recherche évidente pour la variété et l'originalité, ça ressemble étrangement à Nemesis... Que les amateurs du genre se rassurent : le scrolling horizontal est correct, le déplacement du vaisseau et sa vitesse aussi, la puissance de tir assez bonne et l'animation débordante. Le tout enveloppé d'une musique accompagnant bien le style exploration de ce jeu d'arcade.

14/20
Du grand classique...

FIRE AND FORGET

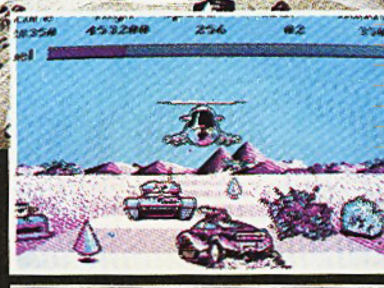
LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

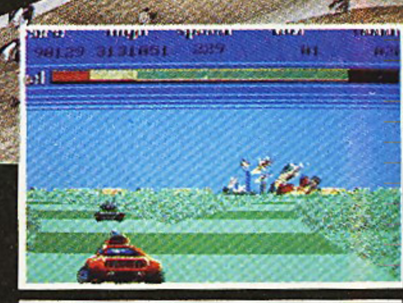
VERSION CPC INFERNALE !!



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

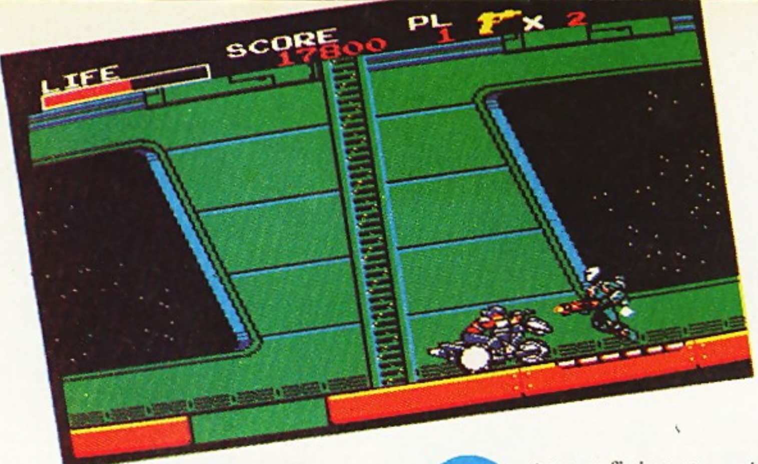


VERSION ATARI ST



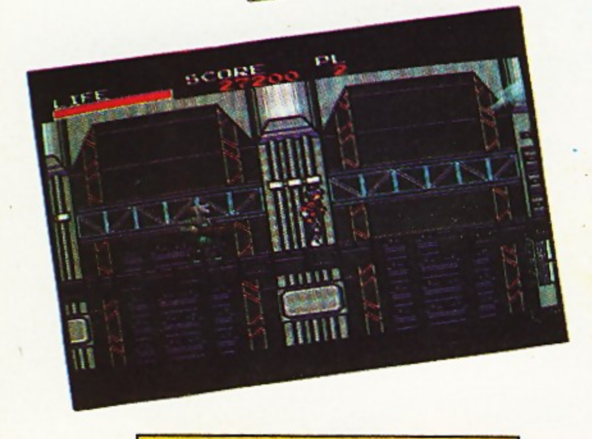
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.



ZILLION II
The Tri Formation

SEGA
Arcade



Et pour finir notre soirée, dans quelques instants la suite de votre feuilleton préféré : Zillion II, the Tri Formation. Eh oui, même si y'a pas une belle speakerine assise dans un coin de votre moniteur pour vous l'annoncer, vous allez bientôt pouvoir retrouver votre héros favori. Et devinez un peu la surprise : il s'est payé une moto démente équipée d'un turbo nucléaire pour jouer au motard de l'espace... Quant à sa nouvelle mission, figurez-vous que même après la destruction des labyrinthes de l'Empire Norsa (Zillion I), le Baron Ricks s'est reconstruit une forteresse dans la galaxie Norsa et qu'il a pris en otage Apple et Champ, vos deux compatriotes des Chevaliers Blancs.

Alors là, votre sang ne fait qu'un tour et vous volez au secours de vos amis... Sur votre nouveau cheval pétaradant, en traversant les couloirs verts et futuristes de la forteresse, vous ne ferez qu'une bouchée des mollusques serviteurs du Baron, vous bondirez au-dessus des cavités et des pièges à haute tension. Super, votre dada, hein ? En fait, il s'agit très exactement d'un tricycle "Tri Formation" qui peut se transformer en armure volante, engin invincible. Alors, cherchez tout d'abord les pièces nécessaires à cette transformation qui sont cachées dans un des huit niveaux. Ramassez aussi toutes les petites lettres pour réarmer votre laser, le fantastique "Zillion" ou pour assurer votre puissance vitale. Au bout de chaque couloir (4), se trouvera une salle (4 et 4+4 ça fait 8 niveaux) bourrées de pièges, de cavités, d'ascenseurs et ornée de tubes et de ferraille où les nostalgiques de Zillion I pourront s'adonner à des combats d'homme à homme ; d'une part, contre des défenseurs Norsa et d'autre part, à la sortie de chaque salle, contre 3 affreux costauds et le Baron Ricks en personne ! Grisé par la vitesse ou l'esprit enragé par ces impitoyables luttes, n'oubliez tout de même pas vos amis...

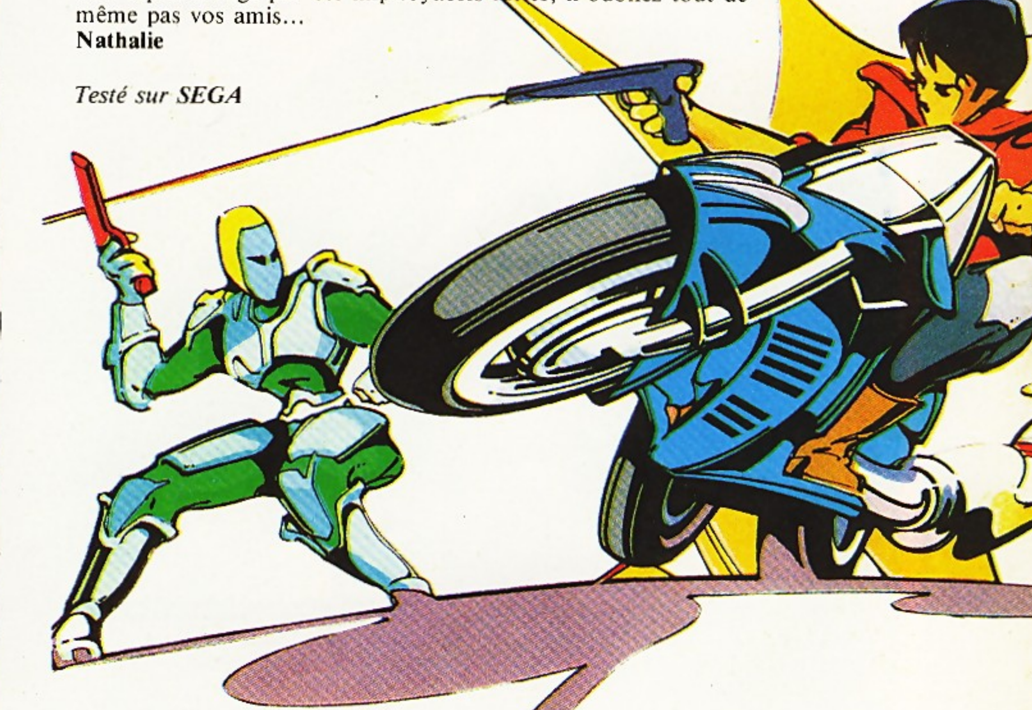
Nathalie

Testé sur SEGA

Fiche technique

Zillion I et Zillion II sont 2 frères jumeaux : même héros bien sûr, mêmes ennemis, (toujours du Zillion), quelques lieux communs et un scénario quasiment semblable : il s'agit toujours de libérer vos 2 amis et de découvrir quelque chose (des pièces pour votre moto en l'occurrence, à défaut de disquettes d'ordinateurs). Enfin, s'ils ne se ressemblaient pas, ils n'auraient pas le même nom... Les décors se distinguent pourtant du précédent Zillion : il y a des couloirs verts (pas de paysages extérieurs) et les salles sont plus fournies avec des amas de métal. Personnellement, les décors de Zillion I me semblent plus jolis mais rassurez-vous, ce n'est qu'une affaire de goût (j'aime pas le vert...) car les graphismes sont toujours d'aussi bonne qualité. Ah oui, la tridimension : elle est diabolique car elle se manœuvre très bien (bonne ergonomie), elle bondit et va très vite. Quant à l'animation, y'a plus d'ennemis que l'on en demande. Supercanon la musique et génial les bruitages.

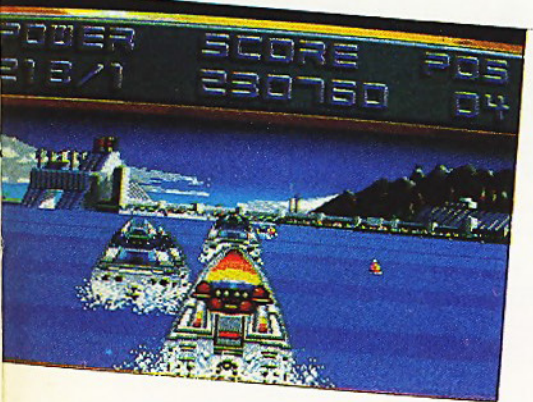
14/20
Pour les motards ou les nostalgiques de Zillion I.





Off Shore Warrior

TITUS Arcade



Des besoins sans cesse croissants d'une société en mal de sensations ont engendré jusqu'à cette année 49 du 21ème siècle, les machines les plus folles et les plus fabuleuses. Dernier joujou à la mode : le Off Shore, sport diaboliquement grisant à la vitesse foudroyante mais au danger délicieusement certain. Cette paix qui pèse à nos descendants, a trouvé dans le Off Shore un remède qui rompt la triste monotonie et comble leurs désirs primitifs et étouffés. Et lorsqu'ils se retrouvent à bord de leurs engins sur les lacs les plus immenses de la planète, alors là, tous les coups sont permis... Le temps et la vitesse ne sont plus les seules entités de la course : des bombes peuvent transformer l'épreuve en une course mortelle, un brusque rabattement peut projeter les adversaires sur les rochers saillants bordant la piste... Tous n'ont qu'un seul but : la victoire, alors qu'importe la manière... Chaque succès permet, en effet, de se qualifier pour une course supplémentaire parmi les 4 qui forment le championnat de l'année, de rencontrer des adversaires de plus en plus redoutables et de découvrir un à un ces 4 sites merveilleux : les rivages modernisés du Lac Victoria, Michigan, Baïkal et du golfe de Finlande. Si vous progressez, vous pourrez ainsi disputer les championnats de chaque année, du moins tant que vous le pourrez. Il est nécessaire malgré tout d'être prudent car les dernières nouvelles font état de curieuses vagues sur les lacs...

Nathalie

Testé sur ***AMIGA***

Version PC

Pour du PC, au niveau des graphismes et de la vitesse, c'est pas trop mal sachant que, compte tenu, de ses possibilités graphiques, il est difficile d'obtenir un bon jeu sur cette bécane. Toutefois, il y a une incorrection : la notice indique l'existence d'un mode EGA tout au long du jeu. Seulement, celui-ci mis à l'épreuve, on s'aperçoit que seule la page de présentation est en EGA et que tout le reste est en CGA. Alors, erreur de notice ?



DISPONIBLE SUR AMIGA ET PC
BIENTOT SUR ST ET CPC

Fiche technique

Voyons les aspects positifs : les graphismes sont jolis car ils sont finement tracés, accompagnés d'agréables teintes pastel et les décors sont dotés d'une recherche évidente pour accrocher l'œil : architecture au futurisme accentué, formes variées et originales. Si l'engin possède une vitesse correcte, si l'ergonomie est bonne, l'animation fait un peu défaut car les ennemis ne semblent pas assez nombreux ce qui procure une sensation de facilité (quoique ça se durcisse au fur et à mesure des étapes).

D'autre part, on a pensé à la sauvegarde des scores et tout au long de la course, vous êtes informés de votre position. Ah, j'oubliais : un bel écran de présentation à chaque étape, des bruitages réalistes mais absence de musique. Ce qui est nettement moins bon, c'est que si au premier abord on a une sensation de nouveauté, on s'aperçoit très vite qu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'une forme remodelée de course-poursuite en voitures,



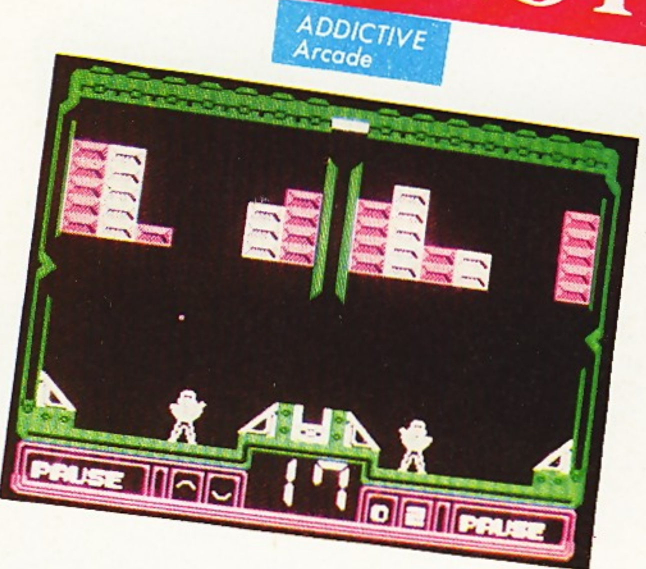
version Fire and Forget où l'on remplace toutes les voitures par des Off Shore et où l'on remplit son moniteur d'un peu d'eau. Un jeu qui a donc une apparence trompeuse car si la réalisation est bonne, il affiche une fausse originalité.

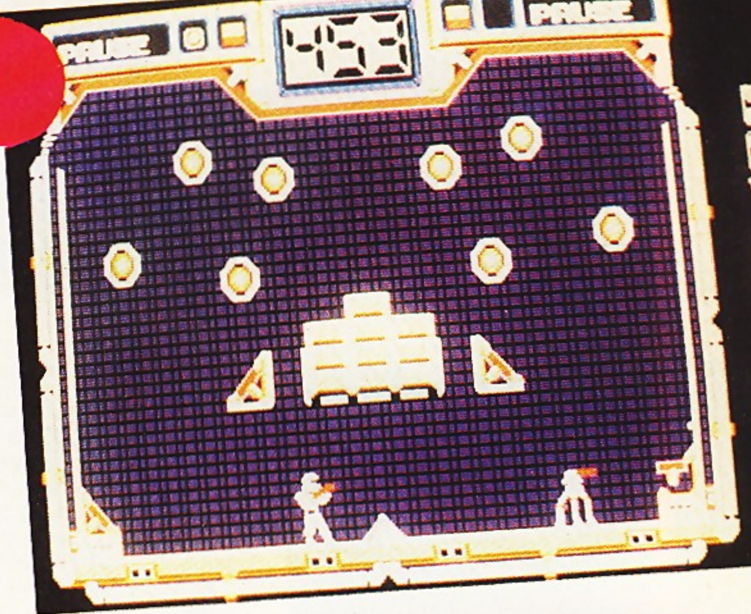
13/20

Beaux graphismes mais manque d'originalité.

HOTSHOT

ADDICTIVE
Arcade





Vous connaissez les flippers ? Chorus des lecteurs ! Ouiiiii ! Vous connaissez les casse-briques ? Chorus des lecteurs ! Ouiiiii ! Vous connaissez Hot Shot ? Chorus des lecteurs ! Euuueuh ! Là, je vous ai collés, n'est-ce pas ? Hot Shot n'est en fait qu'un compromis entre ces deux jeux immensément connus et autre chose. Oui, autre chose (le suspense bat son plein, il va nous tenir encore longtemps comme ça ?!). Rappelez-vous, dans les casse-briques, il y a une raquette et dans les flippers, il y a les machins (je n'y connais pas grand-chose en vocabulaire "flipperien") même que quand on appuie sur les boutons des côtés, eh ben, ça les fait bouger ! La chose qui remplace ces éléments élémentaires est : VOUS, armé d'un fusil électro-magnétique, vous attirez la balle métallique, mais si la balle vous touche ailleurs qu'au bout de votre fusil, vous êtes mort. J'en viens au fait : vous pouvez choisir entre six personnages en donnant leur nom quand on vous demandera le vôtre ! Ces noms sont : Tojoi, Maxx, Yuri, Killer, Wobbly, Trifid. Ils ont des capacités identiques mais Tojoi est le meilleur et Wobbly le plus nul !
Premier niveau : vous devez casser vos briques afin de vous qualifier pour le tableau-bonus en faisant 1 000 points, il faudra ici monter son score jusqu'à 4 000 pour atteindre le 2ème niveau, où il faudra faire 15 000 points ou 20 000 pour continuer et ainsi de suite jusqu'à la fin. Ce jeu est très dur, je n'ai réussi à me qualifier pour le 2ème bonus qu'une seule fois !
Raphaël

Testé sur ST

Fiche technique

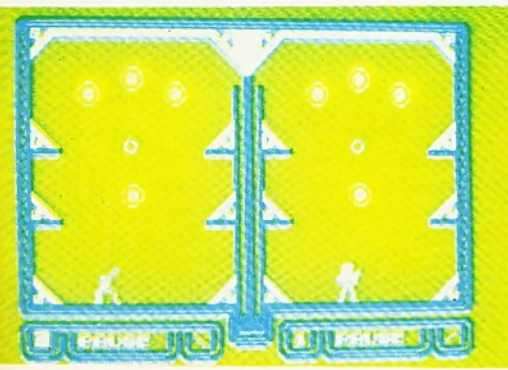
Ça, c'est un jeu qui est bon, plus poignant, c'est Nebulus ! Le graphisme peut paraître spectrumien aux yeux de certains mais les couleurs peuvent être changées (on appuie sur P puis sur F0, F1, F2, F3), au moins on ne peut pas dire qu'il n'est pas lisible. La notice est le point faible de ce logiciel : elle n'explique pas les touches du clavier ni la "bidouille" expliquée plus haut. Tout l'intérêt du jeu réside dans le fait que l'on peut jouer à deux simultanément. Le son est correct et la musique de présentation est digne de David Whittaker ! L'animation est tout à fait correcte; le joystick répond très bien mais les touches du clavier ne sont pas vraiment bien choisies. Le jeu est original car il s'agit d'une simulation casse-briques/flipper/action que le joueur appréciera fortement. Il y a 5 niveaux qui sont partagés chacun en deux phases permettant ainsi une durée de vie quasiment infinie car à chaque fois que l'on entame une nouvelle partie, on se dit : "C'est la dernière, ce coup-ci !" et on en recommence une autre aussitôt celle-ci terminée...

16/20
C'est l'anti-ATOMIK et c'est tout bon !

D'autres avis

Si les jeux de casse-briques et de flipper n'ont vraiment plus rien d'original, en revanche, l'idée de prendre les deux, de mélanger le tout et d'en faire un soft qui porte le nom de "Hot Shot" est vraiment bonne et le résultat est très convaincant : graphismes chouettes et marrants, animations du même tonneau, sonorités correctes, bref, un jeu assez rapide et très maniable dont l'intérêt est toujours constant, et surtout un jeu qui donne envie de jouer. C'est vraiment gé-nial. Un défaut cependant : au deuxième niveau, il arrive que la balle se coince entre deux targets, ce qui fait que si l'on arrête d'attirer celle-ci, il suffit alors d'être patient pour voir le score dépasser les 100 000 points et parvenir sans problème au dernier niveau. Dommage...
Je lui mettrai 16/20 pour l'originalité, la qualité globale du jeu et l'option 2 joueurs.
Emmanuel

Contre vents et marées, dans cette mer déchaînée d'acclamations, eh bien moi je suis désolée, j aime pas ! Le style ne m'a pas du tout convaincue : l'approche futuriste me semble enfantine et puérile avec des dessins simplistes (et les différents jeux peu captivants...). Les couleurs sont mal mariées, les sprites tout petits et la maniabilité des armes pas du tout évidente. Ah, question graphismes, ils ne se sont pas foulés sur Atari ! Ouais, c'est peut-être original cette division de l'écran en 2 parties avec combat à 2 joueurs ou avec l'ordinateur, le style flipper et ces armes qui attirent la balle, et c'est peut-être appréciable cette variété de jeu. N'empêche que je persiste car je suis têtue... **10/20**
Nathalie



Version CPC



Tout... J'ai tout fait pour être réformé de l'armée : du savon et du dentifrice en passant par la scène de folie et par les coups de petite cuillère sur le poignet, rien n'a pu attendrir l'infirmière à la tête à faire pleurer le pire des bourreaux : "Tu sais, mon petit, on ne me la fait plus..." qu'elle m'a dit... Et pour couronner le tout, quinze jours après, v'la cette foutue guerre qui pointe le bout de son nez. Me voilà donc sur ce cuirassé, aux abords des côtes africaines, coincé dans une petite tourelle, un canon à la main, pour descendre les petits avions frisés qui progressent par escadrille de 5 pour attaquer notre bâtiment. Moi qui souffre de claustrophobie (j'vous dirai pas ce que c'est, allez voir le dico...) j'suis servi : j'ai juste un petit espace sur l'horizon me permettant de tourner mon canon de 360°. Remarquez, c'est presque une vue touristique : le ciel, la mer et juste quelques petits avions... Heureusement que mon radar me permet de réperer les zincs qui tournent autour de moi, car je souffre aussi du tournis (mince ! J'aurais dû lui dire à l'infirmière !).
Bon, j'arrête de vous causer car j'ai pas le droit à l'erreur : au début, c'est pas trop difficile, mais plus ça va... En dessert, j'aurai même droit à des hélicos et des jets... Et puis, comme chaque escadrille lâche une bombe, même si je laisse passer qu'un seul avion, au bout de 8 fois, je devrai me résigner à finir comme bouffe à poissons. Et puis, j'suis vachement frileux...
Nathalie

Testé sur ***C64***

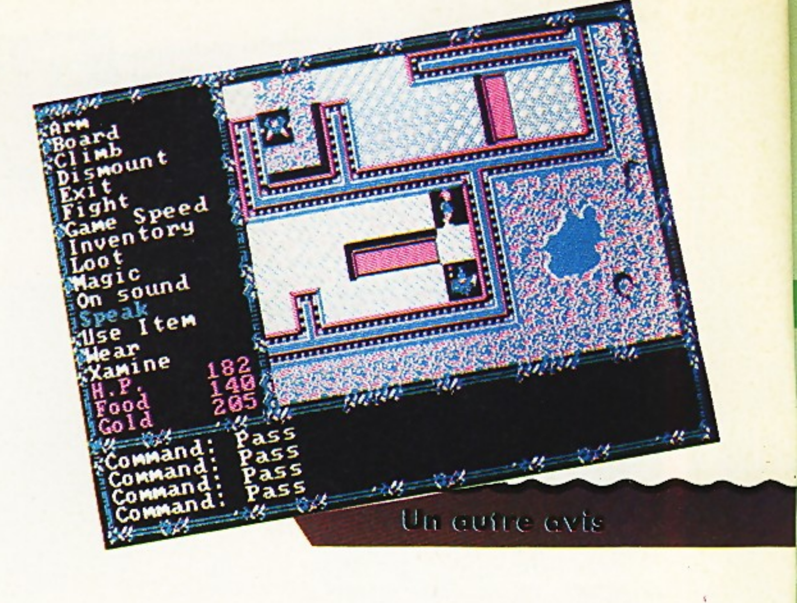
Fiche technique

Le balayage de l'écran sur 360° présente le seul attrait et intérêt de ce jeu. Dans l'ensemble, c'est du déjà vu et il n'y a rien à redire : les graphismes ne sont pas médiocres mais beaucoup trop simples, heureusement que les couleurs ne sont pas trop mauvaises et qu'elles égayent un peu le tout. Le reste : du shoot'em up dans ce qu'il a de plus bête et méchant. Néanmoins, le déplacement de la lunette de tir est bon, rapide et le mince intérêt est conservé car il n'est pas toujours facile de viser des avions en mouvement. Les bruitages sont bien faits et la musique existe en page de présentation. La visualisation au radar n'est pas bonne car les ennemis sont difficilement perceptibles.

11/20
Manque d'attrait.

QUESTRON II

SSI
Donjons et dragons...



Si vous croyez qu'être héros de jeux d'aventures est de tout repos, vous vous trompez ! Les auteurs ne pensent jamais à nous, et leurs cerveaux malades et détraqués n'arrêtent pas d'inventer des coups tordus. J'avais, il y a peu de temps, résolu le mystère de Questron, et depuis, croyez-moi, c'est la grande vie. Tout allait bien jusqu'au jour où un imbécile vint m'annoncer que je n'avais mené à terme que la première partie de l'énigme. Pourtant, moi, je pensais qu'avoir détruit l'affreux Mantor relevait déjà de l'exploit. Eh bien non ! C'est encore mieux que Dallas ! Figurez-vous que Mantor, le bougre, possédait (eh oui, je l'ai tué) un livre de magie (tiens, il savait lire ?). Et la légende raconte que cet ouvrage de la Bibliothèque Rose a été écrit sur une très lointaine planète. En plus, et pour mon malheur, pas moins de six sorciers (tous aussi bourrés (NDRC : comme toi, Yanick ?) les uns que les autres) se sont relayés pour sa rédaction pendant des années. Leur œuvre est une telle réussite que, jusque-là, personne n'a pu la détruire (quand je disais qu'ils avaient bu). Mais rassurez-vous, il existe une solution simple et sans danger pour stopper cet état de fait : il suffit de se projeter sur la planète d'origine du livre, Landor, avant sa rédaction ! Quand je vous disais que les auteurs étaient tous des fous en puissance ! Evidemment, ayant quitté Questron, ma bien chère planète, j'ai perdu (en route) tous mes titres de noblesse, et c'est dans l'anonymat le plus complet qu'il va falloir que je repère les sorciers afin de les détruire. Comme s'ils allaient se laisser faire... En plus Landor s'apparente plus à un parcours de ball-trap qu'à Disneyland, il y a plus de monstres au mètre carré qu'à l'Assemblée nationale...
Yanick

*Testé sur **IBM PC***

Un autre avis

SSI le spécialiste en la matière est une réussite. Le graphisme, même s'il aurait gagné à être plus coloré est bon et très varié : une carte pour les paysages, les villes, les cathédrales et le château, une "vue du dessus" dans le style de Gauntlet et de la 3D ressemblant à Dungeon Master, (mais hélas affichée dans une fenêtre beaucoup plus petite) pour les donjons.
Le son, moyen, peut devenir très réaliste lors des parties de Black Jack par exemple.
Le jeu en lui-même a été amélioré par rapport à Phantasie 3 (la seule bonne référence sur Amiga) même si certains points sont criticables. La gestion y a été simplifiée et est très conviviale, vous pouvez discuter avec d'autres personnages, absolument tout examiner ; seuls les combats ont été trop simplifiés. Le seul point noir ? Des questions sur différents personnages et monstres dont les réponses se trouvent dans la documentation.
Un bon jeu de rôle à acheter, ils sont si rares sur Amiga, en attendant Dungeon Master. **16/20**
François

Fiche technique

Voilà un jeu, qu'il est bon ! Le graphisme sans être exceptionnel marque quand même une certaine recherche. L'animation du personnage est marrante et soignée, l'aventure ne manque pas d'originalité non plus. La documentation est fort bien illustrée (utile quand on ne sait pas lire !) et sa réalisation est digne des meilleurs Donjons et Dragons de table, même si elle est peu volumineuse et en anglais. L'ergonomie est sans reproche : la saisie des ordres se fait à l'aide de fenêtres. Les amateurs d'aventures chevaleresques ne seront pas déçus...

14/20
Si vous attendez une justification, c'est que votre oculiste a eu ses diplômes au rabais.





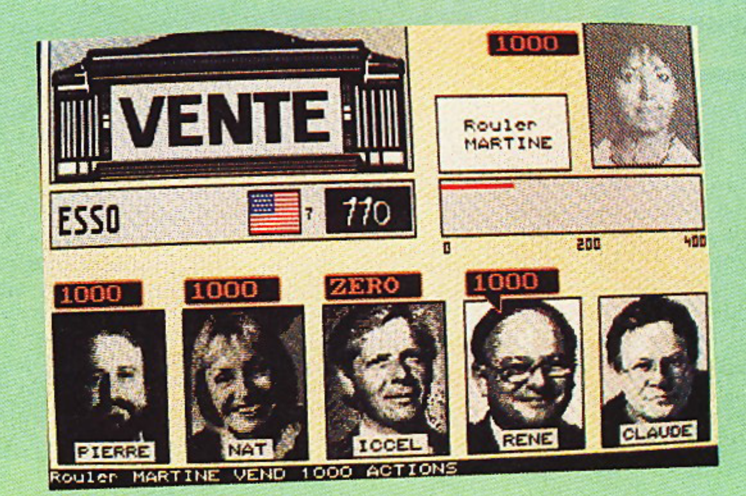
Version CPC

Un autre avis

Eh bien moi, je ne serai pas aussi sévère... Non seulement, les graphismes et la présentation du jeu sont de qualité mais en plus, il possède un réel intérêt. En effet, il me semble que ce logiciel peut initier au fonctionnement de la Bourse et familiariser avec le domaine des finances (et il peut même permettre aux spéculateurs de pratiquer à petits frais...). D'autre part, un effort a été fait afin de mettre le joueur dans une ambiance qui colle à la réalité : à tout moment des annonces lui sont faites sur l'état du marché, la politique des sociétés et sur sa propre vie privée (pas dénuée de péripéties...) et elles ont pour conséquence de lui mettre la puce à l'oreille et de l'obliger à modifier ses spéculations. Il s'agit donc d'une bonne simulation, on a vraiment l'impression d'être entré dans le milieu financier et d'y jouer un rôle. En plus, l'humour est présent dans les sections rumeurs ou personnel.
Malgré tout, ce système d'enchères s'il est à la base de toute spéculation et donc du jeu en lui-même finit par être lassant et à la longue énervant.
Quant à dire s'il vaut mieux posséder le jeu ou le logiciel... C'est vrai qu'en compagnie de l'ordinateur, on n'a pas l'ambiance chaleureuse qui est celle autour d'une table mais au moins on est sûr d'avoir un adversaire de taille...
Si vous ne connaissez pas le jeu initial, sachez qu'il est conseillé d'aimer réfléchir, de se casser la tête et d'être patient...
14/20 Pour les amateurs de spéculation ou les esprits réfléchis.
Nathalie

Comme le précise la notice, Maxi Bourse n'est pas une simulation visant à reproduire dans les moindres détails le fonctionnement de la Bourse. C'est l'adaptation sur micro d'un jeu de société. Vous serez opposé à un nombre d'adversaires variant de 1 à 5, chacun pouvant être contrôlé par l'ordinateur ou un joueur humain. Vous aurez le choix entre 3 niveaux de jeu qui déterminent le nombre de titres accessibles. A chaque tour, le joueur peut consulter des statistiques : des camemberts donnent la répartition suivant les secteurs d'activités et les pays de vos titres, la répartition des titres et de l'argent disponible entre les joueurs. Vous pouvez également accéder au serveur télématique Maxibourse qui vous décrira le contenu de votre portefeuille et vous fournira les messages éventuellement laissés dans votre boîte aux lettres. La partie en cours peut être sauvegardée. L'icône Bourse vous permet de mettre en vente vos titres. L'icône Dé conclut votre tour : soit en affichant un événement, du plus international au plus personnel, qui se répercute aussitôt sur les cours ; soit en plaçant une rumeur dans votre BAL ; soit en vous proposant d'acheter un titre. Attention, lorsqu'un titre est très convoité, son cours peut augmenter de façon exagérée. Bref, Maxi Bourse respecte la règle élémentaire de "l'offre et de la demande". La partie est interrompue à la demande du joueur ou lorsque tous les titres de la Banque sont vendus.
Et devinez qui gagne : le meilleur... ? Non. Le plus beau ?... Non. Le plus gentil... ? Non. C'est le plus riche !
Jean-François.

Testé sur ATARI ST



Fiche technique

La présentation de ce jeu est très agréable : portraits digitalisés, camemberts en couleur, pages de Minitel moches à souhait, images-écrans servant de fond pour communiquer les informations nationales, internationales... Malgré tout, Maxi Bourse conserve le caractère répétitif et froid qu'on ne peut éviter en adaptant un jeu de société sur micro. Le jeu se contrôle à l'aide des touches fléchées et de Return. Les adversaires simulés par l'ordinateur ont des comportements différents. Comme dans la majorité des jeux de société, le hasard est un adversaire supplémentaire. L'intérêt me semble faible, d'autant plus que ce jeu n'a aucune vocation éducative.

10/20
Trop répétitif.



WORLD SOCCER

SEGA
Simulation Sportive

C'est tout à fait alléchée que j'ai abordé World Soccer en pensant : "Chouette, voilà un bon logiciel de football à me mettre sous la dent". Car étant une fan de football (sport que je pratique régulièrement... confortablement assise dans un fauteuil, avec mon paquet de chips et un coca dans les mains, les yeux avidement rivés sur l'écran...), ce logiciel m'était tout à fait destiné, et j'allais pouvoir divulguer toutes mes connaissances en la matière.
Mais oh, que la déception fut cruelle ! Quelle naïve j'avais été !
Car à défaut de vaillants hommes sur le terrain (ah, les joueurs, c'est aussi un des attraits du foot... !), qu'ai-je pu voir : des... loques !
Dites, Monsieur Sega, ils se dopent à quoi vos bonshommes : aux somnifères ? Ce sont des mollusques en mutation ? La vitesse maximale autorisée sur le terrain étant en effet... le pas !
Quant aux joueurs, ils ont perdu tout leur charme : aucun réalisme, beaucoup trop de caricature.
But manqué pour World Soccer !
Nathalie

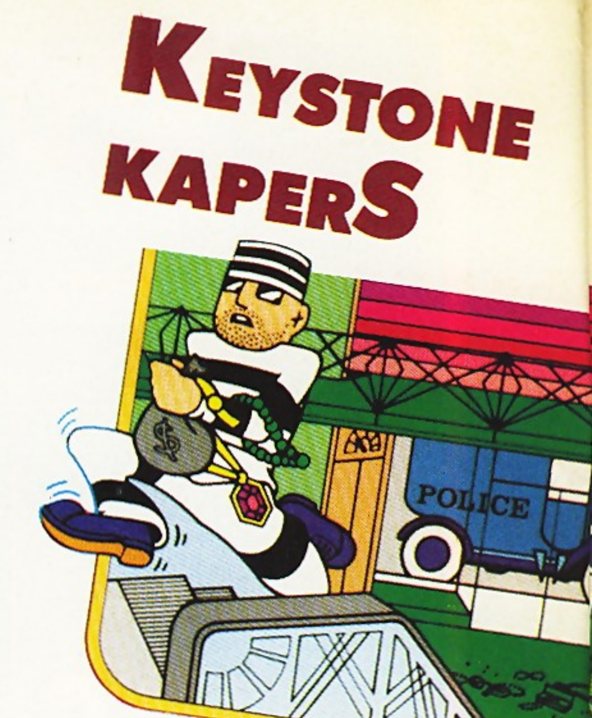
Testé sur SEGA

Fiche technique

Concentrons-nous un peu et cherchons un coin de ciel bleu dans ce ciel gris : les graphismes sont moyens, l'ergonomie l'est, elle, tout à fait car la manipulation de 11 joueurs donne un résultat plutôt confus. L'animation est... inutile de s'étendre plus sur la lenteur... Quant à l'originalité : y'en a plus.
Mais la présentation des équipes avec tous leurs hymnes nationaux est, elle, excellente.

10/20
C'est bien parce que j'aime le foot

KEYSTONE KAPERS





Fiche technique

Pour aborder ce jeu, il convient avant tout de modérer ses jugements en fonction des capacités de la machine : sur Atari 2600, il faut pas s'attendre aux qualités du ST ou de l'Amiga...
Considéré en fonction de la machine, Keystone Kapers constitue un bon petit jeu avec des graphismes honorables, des bruitages imitant assez bien le bruit des pas, une bonne ergonomie et une bonne animation (plus vous avancez dans le jeu, plus les animations seront fournies et rapides). La vitesse du héros étant, elle aussi, à la hauteur. Ajoutons que ce scénario du gendarme et du voleur n'avait, jusque-là, pas été beaucoup exploité, ce qui ménage l'intérêt.

14/20
A posséder sur Atari 2600.



Dans ce jeu d'arcade, il s'agit encore une fois de plus de jouer les âmes charitables, les âmes pures et gentilles, les justiciers. Dis, pourquoi on serait pas dès fois le grand méchant loup ? Remarquez, il paraît que mon costard de flic, il me va très bien et que c'est très marrant de se servir de la petite matraque blanche que j'ai à la main. Seulement, ils n'avaient pas dit qu'il fallait courir comme un perdu tout au long de 4 paliers semés d'embûches. Et courir après quoi, je vous le demande ? Et bien, après le méchant, le zébré blanc et rose, le piqueur de sacs de petites vieilles qui s'est envolé des murs de la prison des Baumettes. Oh, si ça ne tenait qu'à moi, j'le laisserais courir mais pour chaque loustic dans son genre capturé, ils me versent 2 000 balles (et encore une affaire de pots de vin et de corruption de plus chez les fonctionnaires... !). Alors, autant vous dire que le fric ça donne des jambes : j'y vais à toute allure, je les monte vite fait ces 4 étages, je prends les escaliers et j'évite ces foutus balles volantes, ces chariots roulants, ces avions renifleurs qui se dressent devant moi. Un conseil : ramassez les petites valises, y'a plein d'argent volé...
Nathalie

Testé sur ***ATARI ST VCS 2600***

MATA HARI

LORICIELS
Arcade

Vous allez être ravis les mecs : voilà une belle blonde, une James Bond girl sur vos micros... Mata Hari, la redoutable espionne vous fait, en effet, de doux yeux afin que vous l'aidiez à filer au sein d'une ambassade étrangère un agent double, une belle taupe qui creuse de dangereuses galeries dans les dossiers secrets du gouvernement. Face à ces gardiens prêts à la descendre, face aux multiples pièges qui lui sont tendus (explosifs et objets volants), il n'y a pour elle qu'une seule alternative : lancer son couteau qu'elle manie avec beaucoup d'habileté. Elle devra aussi manier les explosifs pour récupérer les cartes des coffres-forts qui permettent d'accéder aux étages supérieurs et trouver les codes secrets de certaines portes. Bref, il lui faut absolument investir l'ambassade entière. Si malheureusement elle est atteinte par une balle ou un éclat de bombe, un combat lui est offert contre un infirmier et une victoire lui permet de continuer ses explorations. Je ne doute pas que ces messieurs, très sensibles aux charmes de la plantureuse créature, n'hésiteront pas à courir à son secours... Seul son physique peut d'ailleurs inspirer de l'attrait car la réalisation tout comme le scénario, ne sont pas convaincants...
Nathalie

Testé sur ***CPC***



Fiche technique

J'ai beau chercher, je ne vois pas l'intérêt de ce jeu : cette formule de plate-forme, style maintes fois exploité, n'a plus rien d'originale et les graphismes sont médiocres. Enfin, cet adjectif nécessite des explications : 4 couleurs seulement nous sont attribuées et la contrepartie espérée au niveau des graphismes de cette concession est très décevante. En effet, si les graphismes sont fins, avec petits ornements, le tout a un aspect dépouillé et forme un style un peu trop rétro. Manifestement, les capacités de la machine n'ont pas été sollicitées à fond.
Soyons de bonne foi : la vitesse de la nana, sa taille et l'ergonomie ne sont pas trop mauvaises et la musique est très entraînante. Mais tout de même ! Il n'y a même pas de comptage des points et les cases qu'on croirait réservées à cet usage le sont pour les codes de cartes. Sans comptage des points, il ne peut pas s'agir d'un jeu d'arcade, alors qu'est-ce que c'est ? De l'arcade-espionnage paraît-il, mais ça n'a vraiment rien de captivant, surtout pas l'histoire...

10/20
Un petit jeu ; Loriciels fait beaucoup mieux !



COKTEL VISION
Utilitaire Educatif

CODE FACILE

Voilà le premier code de route qu'il m'a été donné de voir sur un 16/32 bits, en l'occurrence, sur Atari ST. Une fois le chargement effectué, un menu vous demande le nombre de questions ; à choisir entre 10, 20, 30 ou 40. Par défaut, le programme prend 40 questions. L'option avec ou sans chronomètre est possible. Des photos digitalisées représentent des situations réelles sur autoroute, en ville, etc. Les écrans digitalisés sont en noir et blanc ; seuls les feux des voitures et les panneaux de signalisation sont mis en couleur, ce qui a pour effet de mettre en relief la situation à laquelle vous êtes soumis. Pour chaque écran visualisé, 2 questions vous sont posées. A vous de répondre par A, B, C ou D. Les écrans ne sont pas retravaillés (sauf pour les panneaux de signalisation) mais cela ne nuit pas trop au jeu et à la compréhension. Les questions posées sont assez recherchées, sans être un vrai casse-tête, pour ceux qui connaissent bien leurs panneaux. Les situations ne se répètent pas trop au cours de plusieurs parties car elles sont tirées au sort. Un logiciel très simple d'utilisation pour ceux qui veulent soit s'initier ou réviser leur code. Certes, toutes les situations ne sont pas représentées car elles sont inifinies. A la fin de vos épreuves, vous revenez au début et l'on vous indique votre résultat, le nombre d'erreurs et le temps moyen par image passé pour y répondre. Seul reproche : pourquoi faut-il répondre en 20 secondes maximum par situation si on active le chronomètre et pas 30 ou 40 secondes ? Sinon, un très bon produit dans l'ensemble.

Lionel

14/20
Bonnes idées pour un sujet toujours d'actualité.

Testé sur ATARI ST

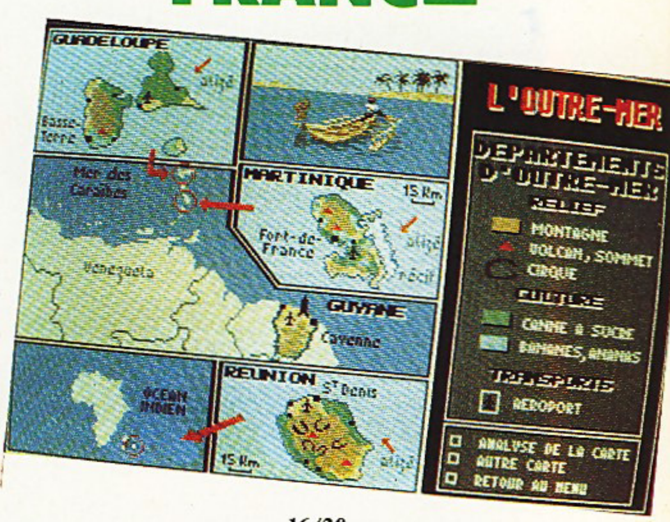


ATLAS FRANCE

COKTEL VISION
Utilitaire - Educatif

Atlas France s'adresse à ceux qui veulent étudier, réviser ou seulement savoir dans quel département se trouve telle ou telle ville. Le menu principal vous offre trois choix : le premier est l'option "jeu", après avoir sélectionné ce dernier, choisissez les exercices sur les régions, départements, fleuves ou villes, une dernière option est permise, "Examen" ou bien choisissez le nombre d'erreurs auxquelles vous avez droit. Suivant l'option, choisissez des questions qui vous sont posées pour trouver la ville, le fleuve, etc. Indiquez où vous voulez alors cliquer avec la souris sur la carte, très bien représentée pour situer cette ville ou ce fleuve. Une petite animation indique si vous dites vrai ou faux. La fonction "Atlas" vous amènera dans un autre domaine, choisissez votre carte en fonction du sujet que vous voulez traiter : agriculture, les fromages, la population pour ne citer que ces exemples. Vous trouverez tous les renseignements sous une forme très simple d'utilisation. Les graphismes représentent des cartes très bien réalisées avec des effets de loupe pour mieux voir l'emplacement de la ville ou de la région, ce qui fait le point fort de ce logiciel.
La fonction "Recherche" vous donne accès à 3 sous-menus : "Recherche", "Régions" et "Départements-villes". Le premier vous sert à comparer des villes sur plusieurs plans : exemples : la population, le tourisme, etc. De quoi établir vos vacances en fonction de vos préférences. "Régions" vous donne la situation des régions soit en cliquant directement sur la carte ou en sélectionnant le nom de la région, dans ce cas, elle apparaît sur la carte. Départements et villes vous donnent comme dans le cas précédent le lieu sur la carte de la ville que vous choisissez avec en plus des renseignements du type nombre d'habitants, etc. Il est possible aussi d'obtenir la distance en kilomètres entre deux villes. Atlas France bénéficie d'une grande réalisation graphique et d'une animation très explicite pour l'utilisateur. Il y a plein de petites astuces visuelles qui rendent le produit très agréable et en plus le contenu est très riche ce qui ne gâche rien.

Lionel

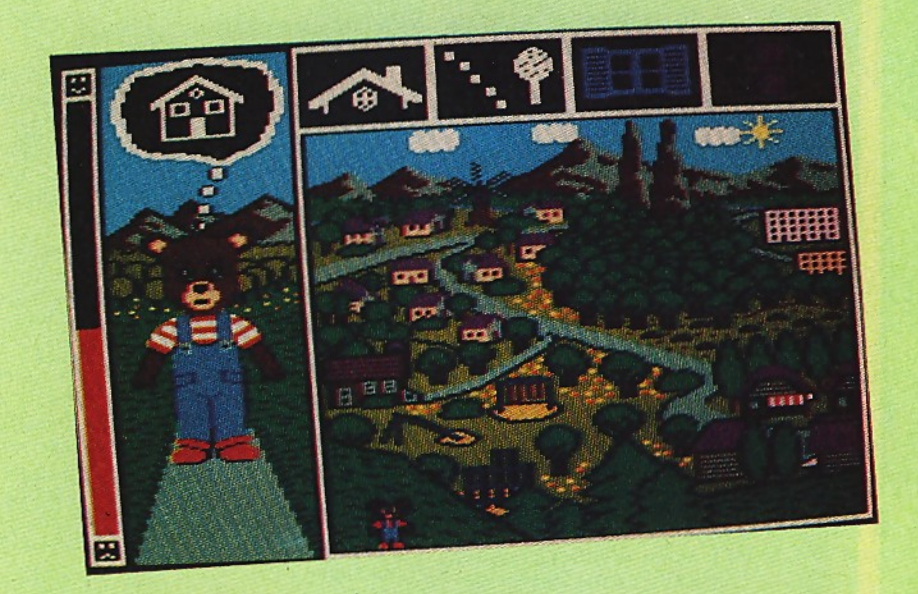


16/20
Un bon logiciel pour la rentrée.

Testé sur ATARI ST

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY

CARRAZ Educatif



Quelle joie de retrouver sur micro, Bobby, l'ourson en salopette et tee-shirt rayé, héros de la série "les petits malins". Mais le pauvre est si distrait qu'il a perdu son chemin et son parapluie en allant chercher ses deux amis pour les inviter à son anniversaire.

Alors, si comme moi vous l'aimez tant, courez à son secours afin qu'il puisse rentrer chez lui avant la nuit avec dans une main le parapluie et dans l'autre celles de Patty et Gaby pour manger le gros gâteau à bougies. Mais au cours de vos recherches dans Malinville, gare aux flaques d'eau car comme tout bon ourson, bobby déteste l'eau et gare aussi au méchant loup !

Nathalie

Testé sur CPC

Fiche technique

Les petites têtes blondes vont être ravies : pas besoin de savoir lire pour jouer à un logiciel d'aventure tout comme le grand frère ! Les instructions et le fil du jeu sont, en effet, présentés par des dessins sympathiques à l'intérieur d'icônes que l'on doit valider et qui se situent dans une des trois parties de l'écran. L'autre partie est constituée par le plan de la ville où l'on doit placer le curseur et la validation transportera le petit ours dans un paysage précis de la ville où là encore l'effet zoom le placera dans des lieux de plus en plus précis. Sur la dernière partie de l'écran, on visualise un gros plan de l'ourson en train de marcher et ses mimiques. Il y a aussi un indicateur du moral de Bobby. Tous les graphismes sont très, très jolis : finesse et éclat des couleurs enthousiasment les petits ; en plus, vous le voyez, le jeu est conçu de façon intelligente, il est simple d'utilisation et pratique.

16/20
Un bon moment à passer avec le lécheur de pots de miel !

DISPONIBLE SUR CPC, PC ET COMPATIBLES, ATARI ST, THOMSON.

Un autre avis

La présentation du logiciel étant faite de telle manière qu'elle est similaire à ce que l'on peut voir si l'on prend des cours de code dans une auto-école, il bénéficie d'un atout certain. En effet, tout comme les diapos qu'on nous présente à cette école, l'écran de l'ordinateur est le pare-brise de votre voiture et les situations présentées le sont de façon réaliste. Cette réalité étant permise grâce à la digitalisation de photos représentant de vraies situations. Si on ajoute à cela le choix du nombre de questions, le chronométrage, une page de sélection soignée et la correction de façon explicative des erreurs, on peut conclure que ce logiciel est de qualité. Malgré tout, sur la préversion que nous possédons, 40 situations seulement sont disponibles, ce qui implique une répétition des images au cours de parties successives et donc une perte évidente d'intérêt. Notons aussi que lors de la sélection des réponses, si vous cliquez et que vous vous apercevez que vous avez fait une erreur, il n'est pas possible de corriger.
Nathalie.

Un autre avis

Voilà enfin un éducatif attractif et qui s'adresse à toute la famille : il permet en effet d'apprendre ou de réviser tout en se détendant ! Les graphismes sont superbes, les couleurs châtoyantes et l'humour toujours présent. Mais le principal intérêt réside dans un menu très copieux où tous les sujets géographiques sans exception sont traités : ça va des fleuves et du relief en passant par le camping jusqu'aux fromages et aux vignobles. C'est très, très complet tout en soulignant le principal et en délaissant des détails superflus. De quoi devenir un as de la géographie !
Nathalie

MAYDAY



Bidouille pour **GHOSTBUSTERS** : pour avoir 101.500$, il suffit d'entrer comme "account" "05333420" sans entrer de nom au départ (CPC 6128).

Phong RATTANAK

COMMODORE :

TARGET RENEGADE :
POKE 43551,45 (vie inf.)
POKE 43261,45 (temps inf.)

PREDATOR :
POKE 34882,156

INTO THE EAGLE'S NEST :
RESET dans le jeu, puis :
POKE 24651,234:POKE 24652,234:
POKE 24653,234
puis redémarrer avec SYS 32764

VLAD, Le Terrible !

Pour C64 :
Dans **CRYSTAL CASTLE**, pour disposer de vies infinies, brancher les deux joysticks avant de charger le jeu.
Une fois le jeu chargé, appuyer sur les boutons de tir des deux joysticks jusqu'à ce que le magnéto reparte.
Pour passer plusieurs tableaux à la fois, placer l'ours Bentley dans le coin haut du tableau ; appuyer sur le bouton de tir du joystick. On peut même le faire dans le tunnel.

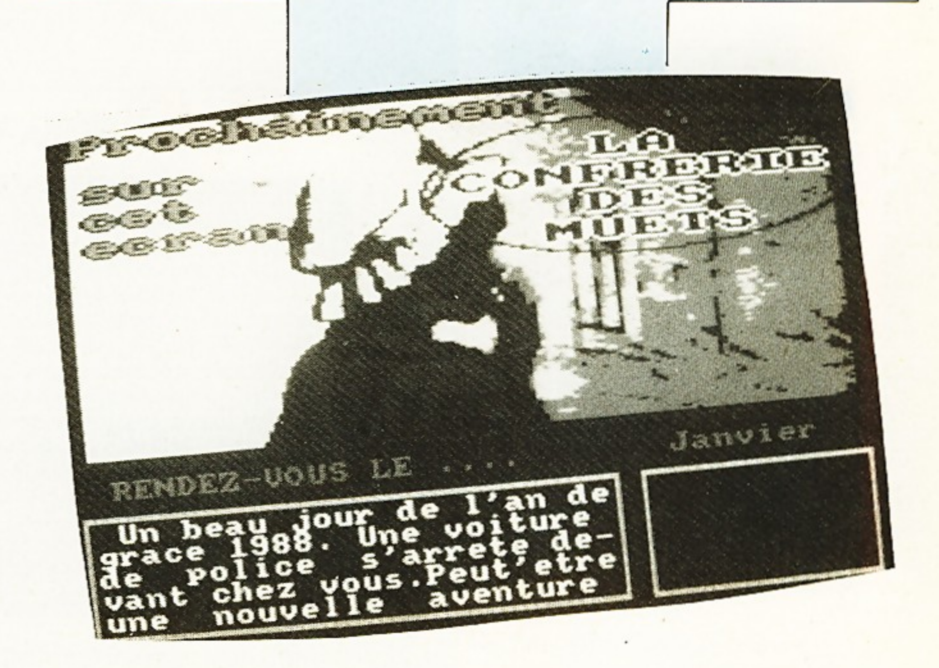
*Dans **KUNG-FU MASTER**, appuyer sur les touches "SHIFT-LOCK" et "G" pour avoir un pistolet au premier tableau.

Lionel LAFORGE

SOLUTION DE CONSPIRATION

Sud - Bas - *Ouest* - *Est* - Achète billet pour Saint-Florent le Vieil - *Est* - Monte dans train - Attends - Examine grille - Enlève cadenas - *Nord* - *Est* - Pousse fenêtre - Passe fenêtre - Examine bureau - Ouvre tiroir - *Est* - Pousse dalle - Bas- Examine salle - Prends bourse - Haut - *Est* - *Nord* - Achète pince - *Sud* - *Ouest* - Bas - *Ouest* - Coupe bague - Prends bague - *Est* - Haut - *Est* - *Est* - Examine sous pont - Prends chaîne - Traverse pont - Examine douves - Ecarte branchages - Haut - Examine pierre - Lie chaîne à anneau - *Est* - Discute avec homme - Attache chaîne à porte - *Ouest* - Pousse pierre - Discute avec homme - Bas - *Sud* - *Est* - Discute avec homme - Donne bague - *Nord* - Ecoute - Ecoute - Ecoute - Ecoute - *Sud* - *Est* - Examine arbre - Prends hâche - Coupe arbre - Coupe arbre - Hou Hou Hou Hou Hou - *Nord* -
Examine grotte - *Nord* - Examine dans barque - Prends Fanal - *Sud* - Allume Fanal - *Nord* - Pousse barque - Monte dans barque - Pose fanal - Rame - Prends Fanal - Balance Fanal - Balance Fanal - Balance Fanal - Attend, - Rame vers caisse - Pose fanal - Prends caisse - Rame vers grotte - Descend caisse - Descends de barque - Porte caisse - *Sud* - Pose caisse - Ouvre caisse - Prends pistolets - *Nord* - *Ouest* - *Ouest* - Nage - Nage - Nage - Haut - Donne pistolets - Attends - *Nord* - Discute avec femme - Bois - Discute avec femme - *Sud* - Examine Ouest - Grimpe à arbre - Saute sur balcon - *Nord* - Examine salle - Souffle bougie - Prends bougie - Vive la révolution - A bas la monarchie - Ecoute - Prends pistolet - *Sud* - Saute à arbre - Descends - *Est* - *Nord* - Haut - Examine salle - Prends saccoche - Prends livre - *Sud* - Cache toi sous escalier - Attends, - Sort, de sous escalier - Haut - *Est* - Discute avec homme - oui - Echange livre - Prends bourse - *Ouest* - *Sud* - *Sud* - *Est* - Soulève pierre - Tue serpent - Prends serpent - *Nord* - Pose serpent - Mets hérisson dans saccoche - *Sud* - *Est* - Attends - Pose hérisson - Monte dans diligence - A Saint Florent - Donne bourse - Allume bougie - Lance bougie sur charette - Attends - *Ouest* - *Nord* - *Est* - Soulève drap - Prends habits - *Ouest* - *Sud* - Mets habits - *Ouest* - *Nord* - *Est* - Pousse fenêtre - Discute avec femme - Oui - Donne dossier - *Ouest* - Frappe à porte - Entre - *Ouest* - Feu - Discute avec homme - Dans le parquet - Enlève latte - Examine cache - Examine cache - Lis page - *Est*.

Un beau jour de l'an de grâce 1988.
Une voiture de police s'arrête devant chez vous. Peut-être une nouvelle aventure vous guette à Ubi Soft ?



OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

HEROES OF THE LANCE

Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles, C 64*, Amstrad, Spectrum.

POOL OF RADIANCE

Disponible sur : C 64, Amiga, IBM PC, Atari ST

ARCADE ACTION

HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth.
Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...

JEUX DE ROLE DONJONS ET DRAGONS

Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu.
Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique.
Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires – portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes – qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.







Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTEIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00

* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Tél. ....

Langage ....

Machine ....

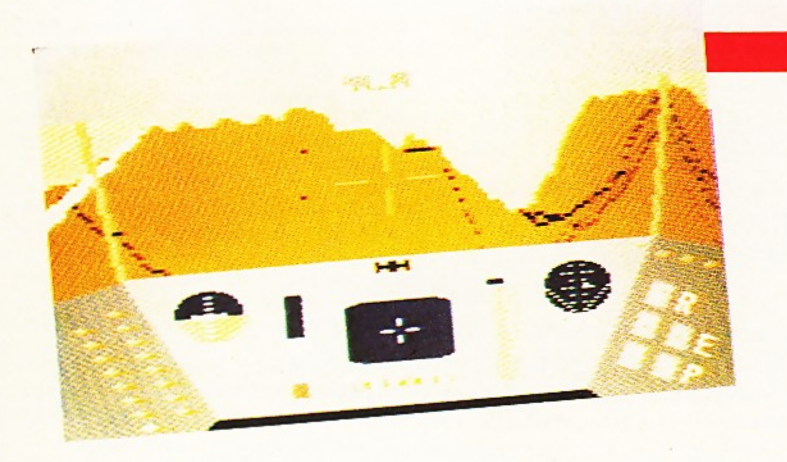
A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00

CONCOURS

Gagnez un ensemble complet ATARI XE

Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Ça vous déchaîne de pouvoir gagner une console complète et son extension micro. Faut dire qu'on ne vous pose pas des questions trop difficiles... Cette semaine, on a chosi un engin volant alors, quel est le titre de ce jeu sur XE Game ?

☐ Skyfox II
☐ Flight Simulator II
☐ Rescue on Fractalus

Vos réponses avant le **10 octobre 1988**

Nom : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____

____

Age : ____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : ____________________

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



Amiga vends originaux : Winter Olympiad 88, Vampire Empire : 150 F ou échange contre originaux. Cherche aussi contact. Amigacien gourmand cherche contact sympa et durable sur le Val d'Oise si possible. Accepte autre régions. Envoyez vos listes à Guenif Jérôme - 30, rue des Paquerettes - 95600 Eaubonne. Réponse assurée. A bientôt, les débutants sont les bienvenus.

Echange et vends jeux IBM/PC (Arkanoïd, Super Tennis, Donky Kong, Rampage, Flight Simulator, MGT, Strip Poker, Sc, Buck Rogers...). Pour tous renseignements, téléphoner au 94.66.26.25. Demander Sébastien entre 11 et 12h ou entre 18 et 21h.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome + manettes + logiciels (200). Tous les genres de jeux depuis 1986 + revues spécialisées. Le tout pour 2 800 F TTC. Toulouse. Christophe Magueur - 32, rue des Mimosas Beaupuy - 31850 Montrabe. Tél. 61.84.70.63.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 1 lecteur de disquettes, 1 crayon optique, housses pourr tout, 1 extension mémoire, 200 jeux, 10 utilitaires, tous les livres concernant l'Amstrad et les revues, 1 doubleur de joystick. Prix : 4 500 F. Pour tous renseignements : Tél. 39.95.87.30.

Vends 4 disks originaux pour tout CPC. Masque Hof, Harry ett Harry : 30 F, Exit : 90 F, Asterix chez Rahazade : 75 F ou le tout pour 180 F. Tél. 21.93.61.93. après 19h. Dépêchez-vous, c'est urgent.

Vends CPC 6128 couleur + joystick + 50 jeux + 3 livres (BASIC, Assembleur) : 3 600 F ou 4 200 F avec 300 jeux et utilitaires. Bernand Jean-Pierre - Gendarmerie - BP 391 - 12203 Villefranche de Rouergue. Tél. 65.45.09.48. Demander le poste 25, heures repas.

Vends CPC 464 couleur. Garantie 1 an + lecteur de disquettes, DDI-1, neuf + 50 jeux K7. Le tout 3 900 F, acheté 7 000 F, cause CPC 6128. Jarnias Cyril - Chemin des Grezes - 26200 Montelimar - Tél. 75.01.41.64. après 17h, demander Cyril.

Vends et échange pour 6128, jeux originaux. Possède news et anciens (Iznogoud, Karnov, Infiltrator, etc.). Recherche news. Ecrire à Faussone Alain - 31, avenue Hector Otto. Tél. 93.50.73.40. Demander Alain. J'attends impatiemment vos réponses. Merci et ciao.

Achète Amstrad CPC 6128 couleur, bon état + manette. Pas plus de 2 500 F. Téléphoner au 47.65.57.70. ou écrire à Rurik Sallé - 10 bis, rue de Verdun - 37800 Sainte Maure de Touraine. Merci.

Vends D7 pour CPC 6128, jeux originaux : GP 500cc, Renegade et Gryzor : 60 F pièce ou 150 F les 3. Ecrire à Nicolas Coste - 7, rue François-Terrier - 76400 Fecamp.

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 80 jeux + boîtier + joystick + prise stéréo + manuel d'utilisation. Le tout en très bon état pour 2 900 F seulement. Tél. 47.72.55.41. Paris et banlieue.

Vends Amstrad CPC 464 + nombreux jeux (urgent). Répond à toute offre. S'adresser à Galand Xavier. Tél. 16.1.46.81.84.75. Après 18h.

Vends Amstrad K7 (Nemesis, Cauldron II, Goonies) : 60 F l'un ou 150 F les 3 ou en échange de Gauntlet ou Bubble Bobble. Ecrire à Grégory Fouquet - 13/6 rue, O. Crespi - 59130 Lambersart. Tél.20.51.58.26.

Echange nombreux jeux sur disk pour CPC 464 (possède Sram 2, Arkanoïd, Dragonis Lair, Barbarian, Ikari Warriors, etc.). Tél. 45.26.00.64. après 18h30. Demander Lionel. Ou écrire à : 18, rue de Maubeuge - 75009 Paris. Réponse assurée.

Echange ou vends jeux et utilitaires sur PC 1512. Liste sur simple demande. Réponse assurée et contact sérieux. Ecrire à Picard Olivier - 11, allée Lancelot du Lac - 35136 Saint-Jacques de la Lande. Tél. 99.30.15.05. Urgent.

Vends CPC 6128 + 2 joysticks + 41 disks (11 disquettes vierges) + 156 jeux (Target Renegade, Arkanoïd, Leader Board...) + 14 revues + 4 boîtes de rangement (4x36) pour 3 600 F. Tél. 34.73.00.12. Demander Arnaud.

Echange nombreux jeux sur Amstrad CPC 464 k7 uniquement. Envoyez liste à Andy Maxant - 20, rue de Dondelange - 8391 Luxembourg. Tél. (13352).30.80.26. Réponse assurée. Merci d'avance.

Echange logiciels tous genres pour Amstrad CPC disk (464 + DDI-1 & 6128). Recherche contacts tous genres pour échanges divers. Pas sérieux s'abstenir. Stéphane Rodriguez - 29 bis, avenue du Docteur Jean Mac - 72100 Le Mans.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + housses + joystick + doubleur + 100 jeux + boîte de rangement + nombreuses revues, tbé (début 86). Prix : 3 900 F. Tél.34.13.73.13.

Viens de créer Club Amstrad 464 uniquement (concours, échanges, Fanzine...) + vends Vectrex tbé + 2 manettes + 3 jeux : 1 000 F. Raigner Jean-Philippe - 2, Lotissement Cantaussils - 34440 Nissan.

Pour CPC 6128 achète originaux de Gauntlet II (+ doc), Marble Madness (+ doc) ou Buggy Boy (+ doc) : 90 F maximum. Cherche club Amstrad dans les Yvelines. Jerôme Nicollas - 15, rue Blaise Pascal - 78390 Bois d'Arcy.

Vends jeux pour 464 cassettes (La Chose, Maths 4, Meutre sur l'Atlantique ou en série, Conspiration) : 60 F l'un ou le tout 250 F. Tél. 21.93.61.93. après 19h le soir. Adresse : 28, rue de la Basse Boulogne - 62110 Houlle.

Vends jeux originaux sur 6128 : Ct Blood, Impossible Mission, etc. (disquettes) : 100 F. Vends câble k) : 30 F. Port : 10 F. Ecrire à Ardail - Cidex 5 - 89230 Pontigny.

Vends console Sega + Out Run + Roc Ky + lunette 3D + autres jeux encore sous garantie. Le tout : 2200 F. Tél : 22.09.35.32. Bernard Desseaux.

MO6 + 3 jeux + 2 joysticks + souris + crayon optique : 1 300 F. Ecrire à Vallée Benoît - 55, rue Alfred de Vigny - 72000 Le Mans.

Cherche tous les renseignements concernant Alex Kidd et The Ninja sur Sega. Peut échanger autres informations. Segal Romuald. Tél. 60.20.13.75.

Vends super jeu donc news sur : Commodore 64 + jeu Atari 520 STF + Amiga. Prix à débattre. Vends même à l'unité minimun 20 F. Contacté le "Pro". Hammerchmidt Bertrand - 57 rue Jules Watteuw - 59510 Hem. (Vends une vingtaine de super jeux sur Commodore 64. super urgent. Téléphoner au 80.69.56.

Je recherche désespérément l'adresse de mirrorsoft. Merci d'avance. Sébastien Giustiniani. Téléphoner après 19h00 au 91.52.40.35. Demander Sébastien.

Vends pour Atari ST : Out Run :150 F, Gauntlet 2 : 150 F, Backlash : 150 F, les trois : 400 F. Ly Kirida - 03 Allée du Danemark - 91300 Massy (Région parisienne seulement).

Vends K7 et disks originaux Amstrad et Amiga. Cherche débutants sur Amiga pour échange. Réponse assurée. Alamon Eric - Route des Ecoles - 81640 Monesties. Tél : 63.76.10.51.

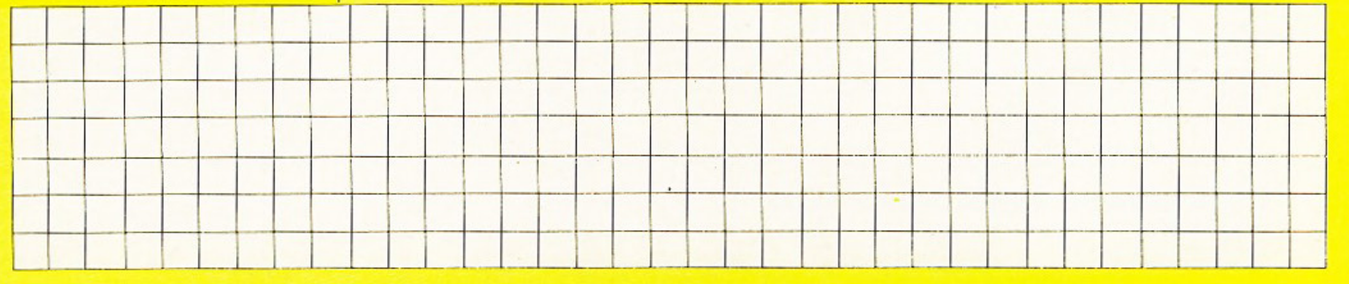
Cherche contacts sur 520 ST. Possède Xenon, Enduro, Racer, Malh 3... Ecrire à Franck Derrien - Hameaux de Chantabot - 38420 Domène.

Vends 130 XE Atari + 1050 + 2 joysticks + 100 jeux + 10 disq vierges + boîte rangement :2200 F. Tél : 20.55.84.60.

520 STF DF échange logiciels dont news, n'hésitez pas à m'appeler. Merci. Fabrice Hayer - Les Mortiers - 44120 Vertou. Tél : 40.03.30.89.



• Notre service de Petites Annonces est GRATUIT. En revanche, il est IMPERATIF de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie. • Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le SERVEUR 36 15 CODE MHZ. • Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.



A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Vends Amstrad CPC 64 + robot programmable (compatible informatique) + magnétophone (avec cordon) + 2 joysticks + jeux (Fer & Flamme, Renegade, Elite...) + une cinquantaine de revues (Amstar, Am-Mag, Ams 100 %...) : de 2 500 F à 3 500 F. Tél. 96.94.65.39.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 2 joysticks + 24 jeux (Top Gun, Silent Service, HMS cobra, Scoobydoo...) + 80 utilitaires et programmes personnels : 3 000 F. Tél. 32.49.71.73. Demander Guillaume.

Vends jeux pour 6128 : Buggy I et II, 1942, Start Strike I, Commando, Batty, Boulder, Cauldron II, 3D Grand Prix, Antiriad, Enduro, Saboteur II, Sai Combat, Green Beret, Crazy, Tank, Ikari, Army Moves I, Wizball, Cobra, Kung Fu, Ligles Force. 20 F 1 jeu, 150 F les 10 ou 200 F les 15, au choix. Tél. 88.20.24.58. C'est urgent.

Vends Amstrad 6128 couleur avec 20 disks (100 jeux ou utilitaires) + 4 livres : 3 000 F. Vends disks 3" pleins : 25 F. Cherche contact Atari 520 STF pour échange jeux. Lanard Philippe - 28, rue Pasteur 5h550 - Pont St Vincent. Tél. 83.47.66.93.

Vends CPC 464 mono + joystick + nombreux jeux + synthé vocal + 2 boîtiers de rangement de cassettes : 1 990 F. Tél. 74.62.13.44. ou écrire à Michelot Florent - 172, rue Charles Germain - 69400 Villefranche sur Saône.

Vends Amstrad 6128 couleur 07/87 + 2 joysticks + doubleur + revues + 80 logiciels : 2 500 F. Ecrire à Laurent Sauvalle - 31 bis, rue Joffre - 78350 Jouy-en-Josas.

Cherche correspondant (Créteil ou région parisienne) débutant CPC 6128 pour échanger softs, news, bidouilles. Pour tous renseignements écrire à Bruno Bourrie - 1, allée Jean Poncelet - 94000 Créteil. Tél. 48.99.56.29. après 19h. Demander Bruno. Merci d'avance.

Achète, échange ou vends jeux pour IBM/PC. Cherche Barbarian, Space Racer, The Last Ninja, Bobo, Ikari Warriors. Possède Qin, Striker, Monopoly, etc. Ecrire à Ludovic Harchy - 52, rue de Bethune - 62920 Chocques. Tél. 21.68.32.05.

Vends jeux (disks) originaux 5" 1/4 pour PC : King Ouest 2 et 3" Space Ouest 1 et 2, Police Quest, Jinxter, Test Drive, Marble Madness, SDI, Defender of the Crown, Tass Time, Black Cauldron. Cherche Leisure Suit Larry pour PC. Tél. 94.78.95.31. entre 17h et 18h.

Vends Amstrad 6128 couleur + écran monochrome + adapt. péritel + imprimante DMP 2160 + 70 jeux + magnéto. Prix : 4 000 F. Tél. 43.05.81.62. 93160 Noisy-le-Grand.

Echange jeux sur CPC K7 uniquement. Possède nouveautés : Gryzor, Thundercats, Renegade, ATF, J. Nipper II... Réponse assurée, envoyer liste. Vends Gryzor : 75 F, Gauntlet, Tarzan : 50 F. Jérôme Caigny - 56, rue Faidherbe - 59150 Wattrelos. Tél. 20.80.37.87.

Micromag est un nouveau fanzine sur disk 3" pour CPC avec news, tests de logiciels, matériels, podium, cours de BASIC, petites annonces, etc. Documentation sur demande à Stéphane Carré - 12, rue Colmar - 59290 Wasquehal. Joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Urgent ! Vends Amstrad 464 couleur + DDI-1 + 400 jeux disks & cassettes + joystick et la bible du CPC, Peek et Poke. Offre aussi un ordinateur ZX81 Sinclair. Le tout 3 800 F à débattre. Vends vie infinie et solution sur CPC 464. Tél. 88.85.72.12. toute la journée.

Vends CPC 6128 + lecteur K7 + crayon optique avec son logiciel de dessin + joystick + dédoubleur + 60 jeux dont news : Gryzor, Combat School... + moniteur couleur Amstrad CTM 644, haute fidélité : 4 000 F (valeur 8 000 F). 75020 Paris XXème. Tél. 48.97.97.07.

Vends pour CPC, lecteur 5" 1/4 Jasmin AM5D + très bon état + disks : 1 500 F (valeur 2 000 F). Demander Jean-François au 99.37.86.97. après 18h30.

C64 échange news sur K7/disk : Grysor, Rastan, Bionic commando... Poss de vente. Vends disks double face, double densité avec étiquettes + protection :50 F la boîte de 10 disk. Réponse assurée si timbre joint. Girard Fred - 14 rue J. Collet - 69330 Meyzieu. Tél : 78.31.41.43.

Atari ST cherche contact sérieux pour échange, possède nombreux logiciels. Contact dans le Nord (Dunkerque) si possible. Hagnère Eric - 4 rue de l'Hôtel de Ville - 59240 Dunkerque. Tél : 28.59.06.85. A bientôt.

Amiga 500 recherche contacts sérieux et durables pour échanges logiciels (débutants acceptés). Ecrire à Petit Damien - 95 Rue Pierre Audry - 69009 Lyon.

Atari 1040 ST cherche contacts sérieux pour échanger news uniquement David Gellé - 39 rue de la Fonderie - 45120 Chalette sur coing. Tél : 38.85.96.49.

Important : recherche Bidouille permettant l'utilisation du joystick à celui de la souris récompense ! Cherche contacts Paris pour news ! Ecrire à Mr Escoda - "Le Nivolon" - 32760 Varces. Ce pet't Hard permettrait l'utilisation du joystick. A Space Harrier.

Vends console CBS avec 3 jeux prix très compétitif (700 F). Contactez Bergeruc Laurent - 4 allée Pigne Metche - 33610 Cestas. Tél :56.21.80.72.

Vends pour C64 livres de programmes : les jeux d'action, 18 programmes, 90 pages. Le maître du jeu, trucs, astuces... Les jeux d'arcade, 28 programmes, 220 pages prix super sympa-Pos. Vente séparée nombreux programmes d'hebdo (jeux et util). Tous renseignements au 27.26.05.65.

Vends spectrum 128 K + 2 + nombreux jeux + joystick + livres : 1000 F. Moniteur vert Thomson : 700 F ou l'ensemble : 1500 F. Tél : 85.89.32.33. Livraison gratuite en France. Donne ZX81 à réparer + livres.

Cherche correspondant pour échanges sur spectrum + lecteur de disk 5"1/4 avec interface MGT + D ou disciple (40 pistes double densité). Possède en v. 130 logiciels. Chabot Nicolas - 35 Bd de Garambeau - 79100 Thouars. Tél : 49.68.05.62.

Débutant ST est prêt à recevoir vos listes de jeux. Réponse assurée si prix interessants. Ecrivez à : Garcia D. - 32, rue Edouard Vaillant - 58160 Imphy.

Cherche correspondant pour échange de jeux sur disk 6128. Possède nombreuses news : Pirate, Marque Jaune, Arkanoïd 2, Gabrielle... Réponse assurée et rapide. Bongrain Gérald - 4 rue d'Auvergne - 03500 Saint-Pourcain sur sioule.

Création d'un journal et d'un club Sega, pour tout renseignement écrire à Desmet Benjamin - 5 bld Danton - 10000 Troyes. Joindre 3,70 F en timbres pour frais d'envoi et échange cartouches Sega et Nintendo (envoyer liste(s) à la même adresse).

Echange K7 pour Atari 800 XL : Gauntlet, Arkanoïd, Silent, Service, Goonies, Raid Over Moscow, Road Race, Spy VS Spy II, Druid et encore 5 autres jeux. Réponse à Raphaël Stéphane - 1 Gabriel Didier - 38130 Echirolles. Tél : 76.23.29.35.

Vends logiciels originaux pour CBM 64 et Atari, 520 STF. Vends câble imprimante, adapt. péritel + logiciels originaux pour Amstrad dont "la solution". Liste et tarifs sur demande. Fouache Philippe - Les Platanes des Pradons - 84400 Gargas. Tél : 90.04.72.14.

Echange jeux et utilitaires sur ST possède news dont Thundercats, Road Wars, Explora, Leatherneck. Réponse assurée et rapide. Philippe Banon - 39 avenue Alfred Belmontet - 92210 Saint-Cloud.

A saisir Apple IIe + moniteur + 2 drives + CP/M + carte Eve 128 K, couleur, 8 DC + nombreux livres et programmes : 4500 F + télé couleur : 1800 F. Tél : 42.00.80.97. Paris.

C64 échange ou vends news sur K7 ou disk (Grysor, Rastan, Out Run, Eye...). Vends Poke ou Sol de jeux contre 3 timbres à 2 F. Vends disks : 50 F. La boîte de 10. Cherche aussi contacts sur CPC 6128. Girard Fred - 14 rue J.Collet - 69330 Meyzieu. Tél : 78.31.41.43.

Vends Atari 520 ST + 40 disc de jeux et utilitaires + manuel et prise péritel + souris : 2700 F à débattre. Tél : 21.27.21.09.

Vends Atari 520 ST double face 02/88 + disc etc... Prix à débattre ou échange contre MSX 2 + 1800 F à débattre uniquement sur région 13, 83 ou 84. Tél : 91.64.57.38. Eric Puig - 31, rue au Phan - 13003 Marseille.

Vends C128 (garanti 03.09) + drive 1571 + lecteur K7 + power cartridge + péritel + 200 disks (jeux, utilitaires) + Jane + 2 boîtes rangement + joystick. Le tout pour 4000 F. Paleau Frédéric - 64540 Espelette. Tél : 59.29.89.94.

Vends originaux pour 464 : 50 F la cassette. Je possède Théatre Europe, la Malédiction de Thaar Fighther Pilot etc + compilations à 65 F. Pour liste complète. Tél : 61.83.66.26 à Toulouse du 8 août au 27. Je ne suis pas là, demander Philippe. Salut...

Vends TO7/70 + moniteur couleur haute résolution 36 cm + 2 manettes + environ 18 jeux + extension manettes + Basic 1.0 :3200 F à débattre. Tél : 48.21.32.52, heures des repas.

Vends TO7/70 + LEP + K7 jeux + disks jeux + ext. mus 25 jeux + 2 manettes. Cherche plans électroniques de périfs. Toutes bidouilles sur TO8 bien venues. pos + de 200 Softs. Vends colorpaints : 200 F. Hautereau Martial - 26 rue Bessancourt - 95480 Pierrelaye.

Vends TO9 + Moniteur couleur + souris + crayon optique + lecteur enregistreur de K7 + interface joystick + 2 joys + imprimante 80 colonnes + cartouche assembleur + 17 disk + 4 K7 + documentation complète + papier imprimante gratuit : tout 6000 F. Tél : 57.51.27.09 (région Bordeaux).

C64 échange news, K7 possède : Out Run, Gutz, IO, Cybernoïd, Jack Nipper 2, Traz, Combat School, Druid 1 et 2, Target Renegade... Cherche programmes maths. Réponse assurée. Super urgent ! Possède aussi : Bad cat, Renegade. Ledien S. - 2, rue Salomon de Caus - 77490 Chelles Coudreaux.

Vends sur MSX : cartouches : planète mobile : 99 F, Hypersports 3 + joystick adapté : 199 F. Disquettes : L'Héritage : 99 F, compilation 5 : 99 F ou le tout 450 F. Prix d'achat 1000 F. Sage Anthony. Tél : 48.22.16.43 après 18h00.

Recherche tout correspondant pour échange de programmes sur 520 ST. Langlade Eric - Rue nationale - 19170 Bugeat. Tél : 55.95.50.06.

Cherche contacts pour échange jeux C64 (disk) possède : Arkanoïd, Buggy, Boy, Test Drive, Out Run, Def-Of Crown, California Games, Combat School, IK+, Marble Madness, Wonderboy, Gunship... Réponse assurée. Tél : 81.59.90.91. Bertheault Régis - La Gavotte - 25770 Franois.

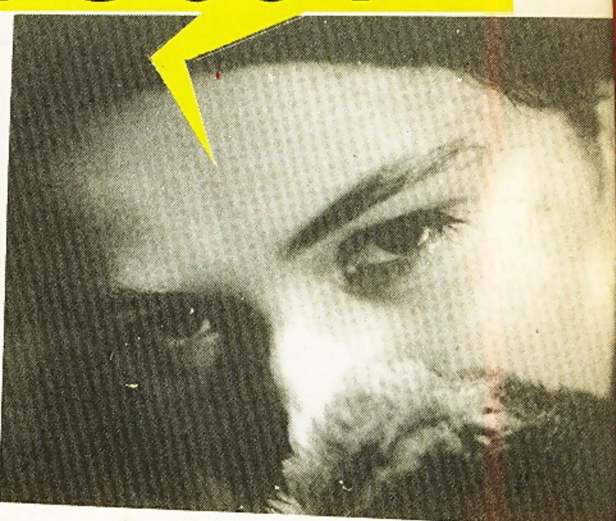
C64 (disk). Vends news et anciens petits prix, possède : The 3 Stooges, Platoon, Predator, Out Run, RimmRunner, Garfiels, Anight/Orc... Arnaud Ladrecn. Tél : 60.19.10.73 (Essonne). News sur ST : Oblite, D. Master... Demander Thomas au 69.41.33.03.

Vends drive 1570 pour C64/128 + programmes : 1480 F. Pour tous renseignements demander Stéphane au 45.82.18.70.

Affaire inédite en France. Vends MO6 + 1 crayon optique + 3 joysticks + 31 jeux originaux (dont Mach 3, Bivoac, Quad...). Le tout tenez-vous bien : 2555 F. Téléphoner au 38.80.14.59 ou écriver à Fort G. - 24 rue des Bergeronnettes - 45520 Chevilly.

ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : __________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de __________ F pour mon abonnement __________ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = __________ ❷ à 20 Fx ______ = __________ ⓫ à 8,50 Fx ______ = __________

❸ à 20 Fx ______ = __________ ❹ à 20 Fx ______ = __________ ⓬ à 8,50 Fx ______ = __________

❺ à 20 Fx ______ = __________ ❻ à 20 Fx ______ = __________ ⓭ à 8,50 Fx =

❼ à 20 Fx ______ = __________ ❽ à 20 Fx ______ = __________ ⓮ à 8,50 Fx =

❾ à 20 Fx ______ = __________ ❿ à 20 Fx ______ = __________

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ______________________ Ville ______________________

Signature (des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

TOTAL [ ]

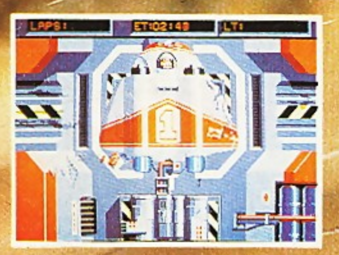
Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

POWERDROME™

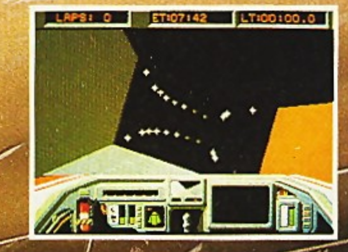
Le Ben Hur du 25e siècle.

sur Atari ST
et bientôt Amiga.

ELECTRONIC ARTS™







Photos d'écran Atari ST

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX



Tél. (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC. fnac